

Nº 18 1993
100 ptas.
CANARIAS 115 ptas.
OK CONSOLAS
REVISTA SEMANAL
¡¡POR SOLO 100 PTAS!!
Y DE REGALO: EL POSTER MAS ESPECTACULAR DE LA GALAXIA
SUPER ADVENTURE ISLAND
LO ULTIMO EN DIVERSION
Y DISFRUTA CON:
BATTLETOADS
SUPER WWF
SWORD MASTER
RAMPART
MEGA DRIVE
THE #1 ARCADE SMASH!
T2
THE ARCADE GAME
ARENA
16-BIT CARTRIDGE
TERMINATOR 2
LA VUELTA DEL CYBORG
8 414090 101943 00018
EDITORIAL NUEVA PRENSA S.A.


NEMESIS II
El héroe del universo sideral ha vuelto. Prepárate para vivir un combate galáctico sin precedentes.
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acóplate en el Fórmula Uno más potente, ponte el cinturón, atento al banderazo y haz la carrera más impresionante de toda tu vida en el Grand Prix.
PARASOL STARS
Nuestro héroe BUB estaba tranquilo, pero un buen día apareció el loco Chaostikan y con él, monstruos amenazadores del universo. Sólo tienes un arma: El Parasol Mágico. ¿Será suficiente?
PRINCE VALIANT
Dos reinos medievales: la luz y las tinieblas, tienen que enfrentarse. Elije y dispondrás de tu propio ejército... La recompensa es un fabuloso estandarte. ¡RAPIDO! desenvaina tu espada.
¿CÓMO LO VES?
LEMMINGS
Los Lemmings son muy lindos, pero su cerebro es tan pequeño que resultan un poco torpes. Ayúdales a sobrevivir a los peligros de su mundo.
UNIVERSAL SOLDIER
Una pelea a vida o muerte con un viejo enemigo, el sargento Scott. Ambos sois "máquinas de lucha terminal". Sólo uno sobrevivirá.
GAME BOY
Nintendo
KONAMI
NEMESIS II THE RETURN OF THE HERO
FERRARI GRAND PRIX CHALLENGE
Acclaim
PARASOL STARS
ocean
Prince Valiant
Lemmings
UNIVERSAL SOLDIER
CID FCA!
Todos los títulos de juegos y personajes que aparecen son marcas registradas o derechos de autor de NINTENDO CO., LTD.
Los signos ™, ® y © en los juegos y personajes son propiedad de las empresas que distribuyen o licencian estos productos.


KRUSTY'S FUN HOUSE
La casa del payaso Krusty está infectada de ratas. Sólo tú y Bart Simpson podéis ayudarle a desratizar.
No es un trabajo agradable, pero alguien tiene que hacerlo.
STAR WARS
Junto con tus héroes favoritos de las estrellas tienes que vencer a los malvados intergalácticos y el universo será vuestro.
BEST OF THE BEST
Ha nacido un nuevo deporte: el KICKBOXING. Llevas mucho tiempo entrenando, pero siempre hay algo más que aprender para ser "el mejor de los mejores".
TEXTOS DE PANTALLA EN CASTELLANO
DARKMAN
Antes tenía una vida normal, ahora es un vagabundo desfigurado que busca a su amada y a los indeseables que acabaron con su magnífica vida. ¡Ayúdale a vengarse!
ROBIN HOOD
El héroe de todos los tiempos, Robin Hood, deja en tus manos el destino de Inglaterra. Termina con el perverso Conde de Nottingham y el Rey Ricardo te nombrará su caballero predilecto.
HUDSON HAWK
El as de los ladrones ha salido de la cárcel y quiere que esto dure mucho tiempo, pero la tentación podrá con él, ya que la vida de su mejor amigo está en peligro.
¡Intenta que no vuelva a la cárcel!
ALIEN 3
Ponte en el lugar de la sargento Ripley. En el sitio más insospechado de la nave te espera Alien. Sólo tú puedes poner fin a esta pesadilla.
MCDONALDLAND
El ladrón de hamburguesas ha vuelto a aparecer. Los M.C. Kids necesitan tu ayuda. Y tú, sólo cuentas con tu imaginación. Cuando acabes, inténtalo al revés.
GAMEBOY™
Nintendo
ERES UN FENÓMENO
ERBE
ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO
C/ Serrano, 240 • 28016 Madrid
Tel. (91) 458 16 58 • Fax 563 46 41

SUMARIO

Año 2 Número 18



Secciones

OK NEWS 5

OK PASARELA

Terminator 2 8
Super Adventure Island 12
Battletoads 16
High Speed 18
Super Wrestlemania 28
Bugs Bunny 31
Rampart 32
Super Off Road 34
Sword Master 36
Power Racer 38

PREVIEW 40

OK TRICKS & TRACKS 41

OK CONSOLAS no se hace necesariamente solidaria de las opiniones vertidas en los artículos firmados. Prohibido todo tipo de reproducción por cualquier medio o soporte del contenido total o parcial de esta publicación sin permiso expreso del editor.

TERMINATOR 2 ARCADE GAME Pág. 8
El retorno de la máquina perfecta.

SUPER ADVENTURE ISLAND Pág. 12
Llegó la hora de la diversión.

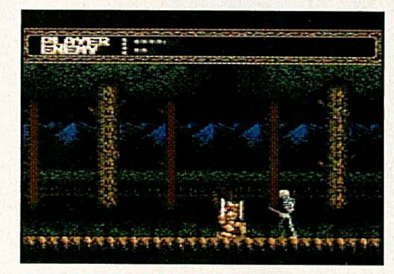


BATTLETOADS Pág. 16
La venganza de los guerreros saltarines.

Cuando os queráis dar cuenta de cuanto tiempo lleváis dando clase, habrán pasado ya algunos números más de Ok Consolas, vuestra revista favorita. Así recordaréis con agrado las aventuras del T-1000 en la Mega Drive de Sega o las incontinentes aventuras en una isla para la Supernintendo. Del mismo modo, la batalla "ranera" de Game Boy viene de la mano de Battletoads e incluso si la cosa se pone mal podréis defenderos utilizando las llaves de Super WWF. La magia entra a través de Sword Master, un cuento para caballeros de verdad. Y si pensabáis que se acababa, ahí están los High Speed, Bugs Bunny, Rampart, Super Off Road o Power Racer para que os deis cuenta de lo que queda por "consolear". Cuando os queráis dar cuenta del tiempo que lleváis estudiando, pensaréis en lo poco que queda para las próximas vacaciones...



SUPER WRESTLEMANIA Pág. 28
Un combate cuerpo a cuerpo solamente apto para campeones.



SWORD MASTER Pág. 36
La espada maestra prepara el asalto al castillo del terror.

¡ATENCION!

Si tienes algún truco para el juego favorito de tu consola, no dudes en mandárnoslo por carta a:

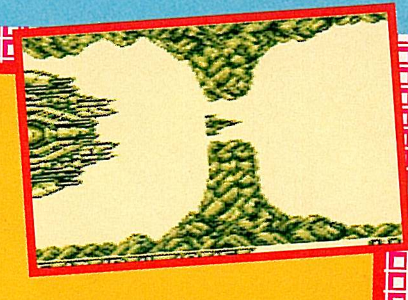
OK CONSOLAS
Pza. Ecuador,2
1ºB
28016 MADRID.

Administrador General: José Ignacio Pérez Moreno.
Director Editorial: Miguel Julio Goñi Fernández.
Director: Saúl Braceras.
Redactor Jefe: Félix J. Físico Vara.
Redactores: José Luis Sanz Fernández.
Colaboradores: José Emilio Barbero, F. J."Comet Tronner", Luis Esteban Martín, I.M. "PREDATOR", Alicia "Apiro", Enrique Rex, Gianluca Pagliuca.
Diseño y Maquetación: Luis de Miguel, Estudio.
Fotografía: Jorge Gamio.
Jefa de Publicidad: Esther Lobo Cárdaba.
Asesores de Marqueting: RMG y Asociados.
Redacción y Administración: Pza. República del Ecuador,2, 1ºB 28016-Madrid Telf:(91) 457 53 02/5203/5608 Fax:4579312 .
Suscripciones: Carmen Martín Telf:(91) 457 53 02 / 5203 / 5608 Fax: 457 93 12.
Fotomecánica: Iglesias S. A., Madrid.
Imprime: Color Press,S.A. C/ Miguel Yuste, 33.
Depósito Legal: M-29.994-1992 Printed in Spain II, 93.
Distribuye: Coedis S.A. 08750 Molins de Rei-Barcelona Telf: (93) 680 03 60.
Distribución en América: En Argentina, Capital: Ayerbe. Interior: DGP. En Chile: Alfa Ltda.
Importador exclusivo Cono Sur: CEDE, S.A.(Compañía Española de Ediciones S.A.). Cerrito, 520, Buenos Aires, (Argentina).
El precio de Canarias es mayor debido a sobretasas aéreas.

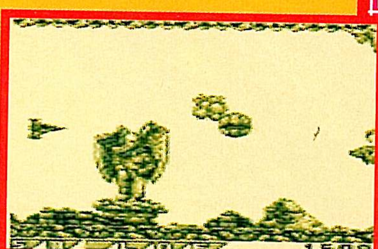
NEMESIS 2

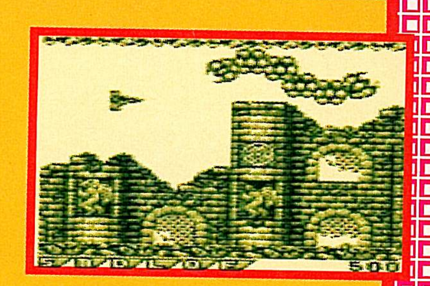
(GAME BOY - KONAMI/ERBE)

SEGUNDAS PARTES SIEMPRE FUERON



Cercana la aparición de Super Parodius para Super Nintendo (ya sabréis que este es una, valga la redundancia, parodia de la saga Nemesis) nuestra Game Boy no quiere ser menos y, manteniendo la compostura, ha decidido albergar la segunda entrega de la mítica saga con un arcade de renovados aires y gráficos de una calidad indiscutible. Nuevos enemigos, más dispros, multitud de ítems y, sobre todo, Nemesis por donde los veáis... ¿Qué más queréis?

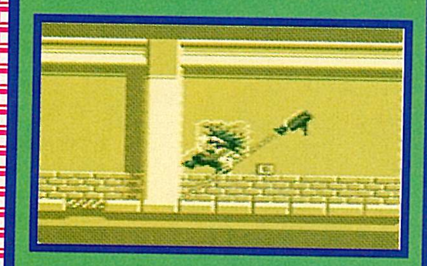


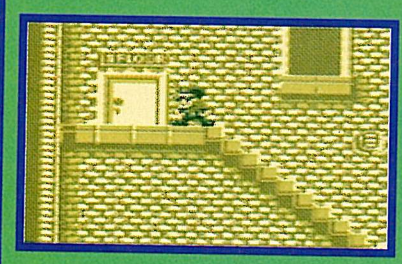


HUDSON HAWK

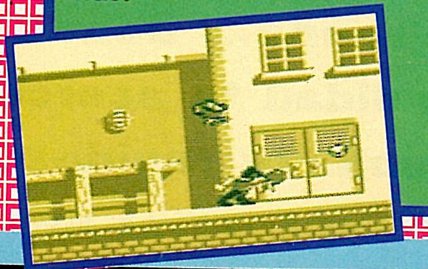
(GAME BOY-OCEAN/ERBE)

LADRONES DE GUANTE BLANCO





Nuestra Game Boy será en muy pocas fechas el escenario de una nueva aventura cinematográfica que tuvo como protagonista a un tal Bruce Willis y que trata de introducirnos en la piel de un afamado ladrón que quiere hacerse con una serie de objetos que pertenecieron a Leonardo Da Vinci y que, según rezan las leyendas, permiten al ser humano que los utiliza fabricar oro en cantidades industriales... No os digo más.



TOP 15 DEL 92... BY SEGA

Por obra y gracia del Dios Consolo estamos en disposición de ofreceros el ránking de los quince juegos más vendidos para Mega Drive y Master System del año que ha concluido, léase 1992.

MEGA DRIVE

1 Sonic 2
2 Taz-Mania
3 World of Illusion
4 Olimpic Gold
5 European Club Soccer
6 Terminator
7 Kid Chameleon
8 Quackshot
9 Alien
10 Italia 90
11 Toki
12 James Pond 2
13 Sonic
14 Fantasia
15 Golden Axe 2

MASTER SYSTEM

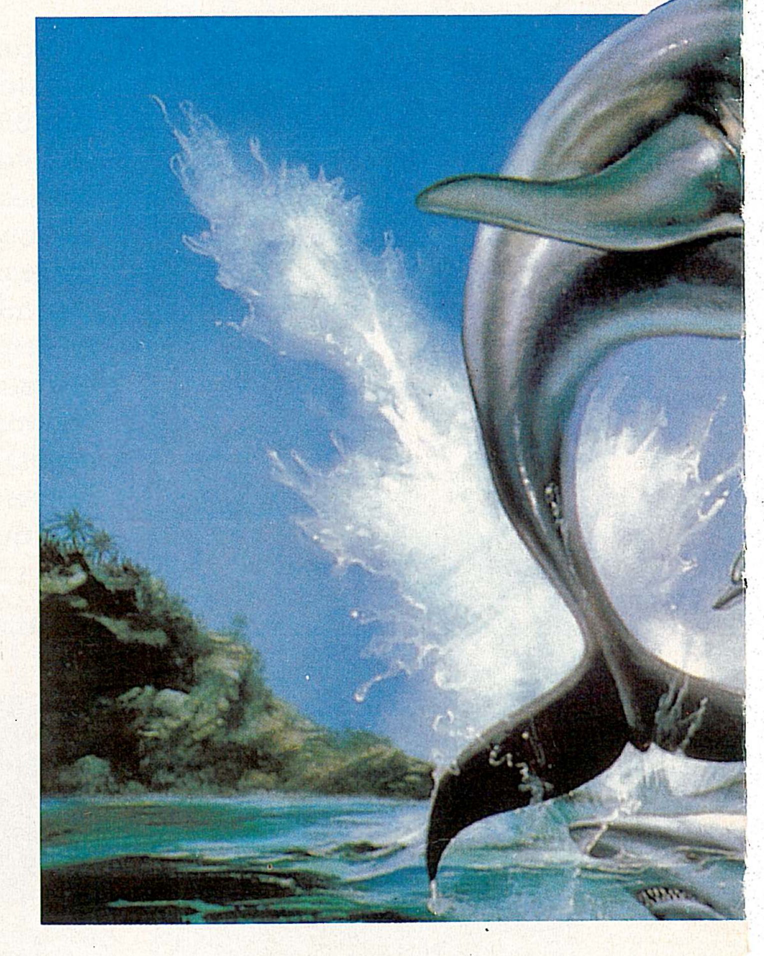
1 Sonic 2
2 Asterix
3 Sonic
4 Castle of Illusion
5 The Lucky Dime Caper
6 Olimpic Gold
7 Terminator
8 Chuck Rock
9 Super Tennis
10 The Ninja
11 Bart Vs the Space Mutants
12 Ayrton Senna GP Monaco 2
13 Champions of Europe
14 Ninja Gaiden
15 Tom and Jerry

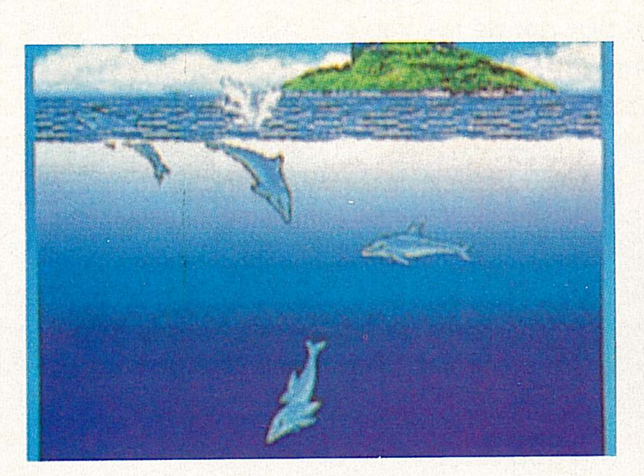




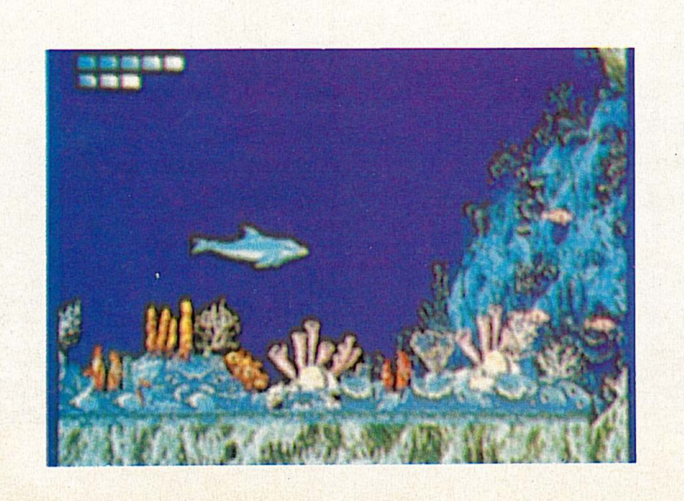








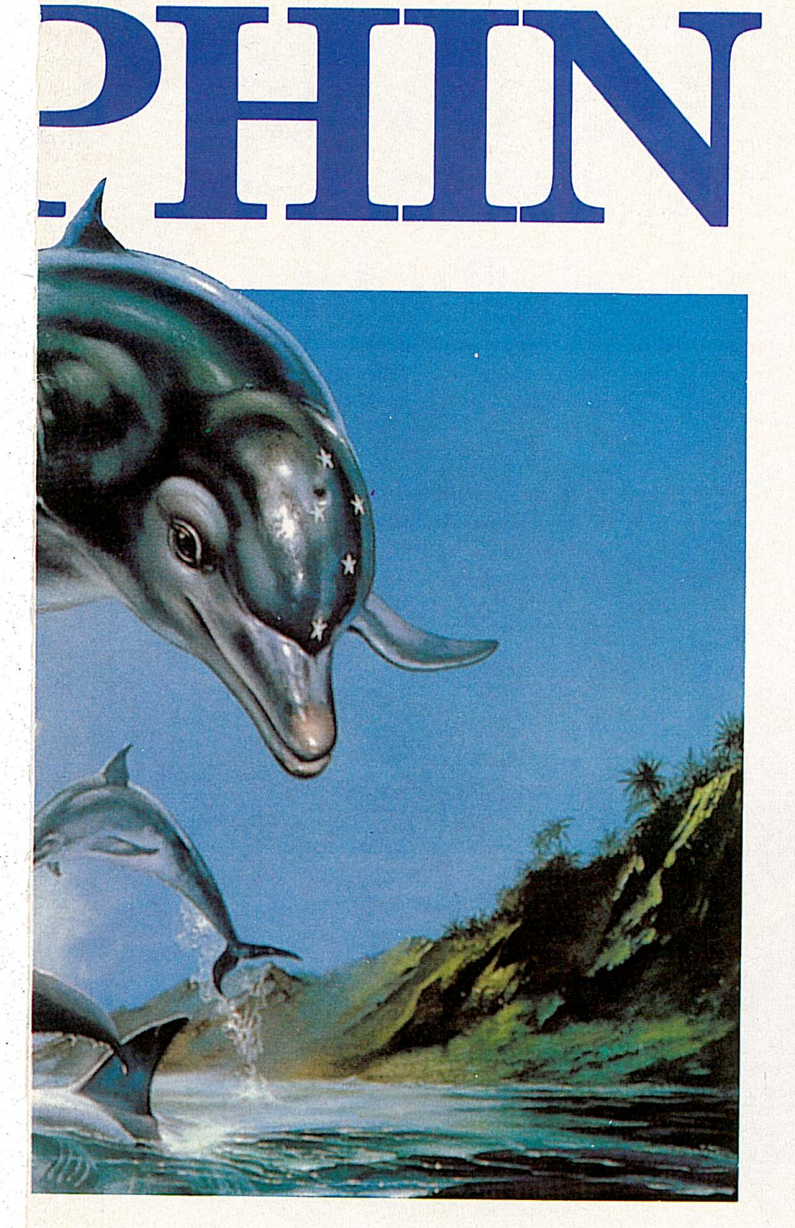
MOJ



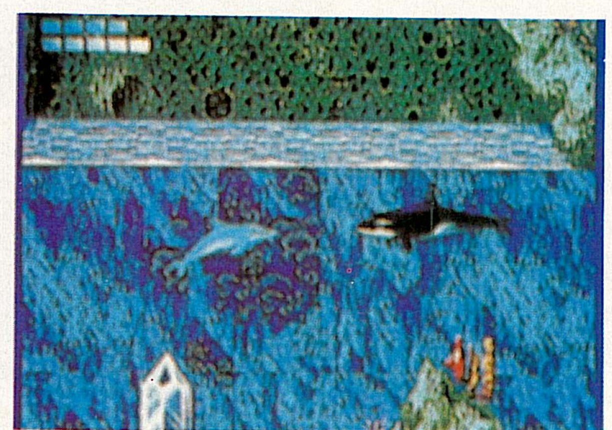
¡Sumérgete en otro mundo!. Conviértete en un delfín. La inteligencia más grande... donde la profundidad te acerca a la tumba. Tu rapidez de movimientos, el sexto

Unitros

PHIN







JATE

sentido ultrasónico, y la búsqueda de un diamante... ¡Agudizan tu ingenio!. Pero recuerda, un delfín no siempre ríe.
Su defensa es vital. ¡Mójate!.

Vive una Aventura
SEGA

T2 THE ARCADE GAME

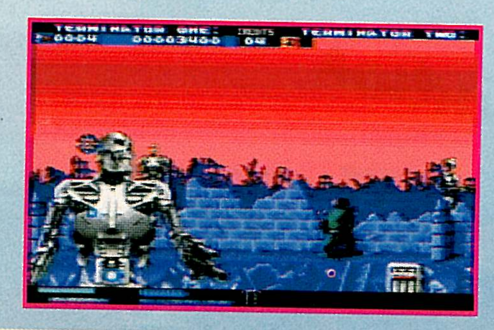
EL IMPERIO DE LAS MAQUINAS

OK Pasarela: T2 THE ARCADE GAME.
Consola: MEGA DRIVE.
Compañía: ARENA.
Distribuidor: SEGA.
N. Jugadores: 1 ó 2.
N. Fases: 6.

El futuro es incierto. A la consabida llegada de los cyborgs y su posterior imperio del mal se ha unido ahora la llegada, al pasado, de un emisario que intenta poner fin a los orígenes de las fuerzas rebeldes. Su objetivo es claro: aniquilar a John Connor, futuro cabecilla de las fuerzas del bien.

EL FINAL ESTA CERCA

Después de intentar asesinar a Sarah Connor en 1984, el T800 ha vuelto, reprogramado por un John Connor adulto, para protegerse a sí mismo del ataque de un nuevo Terminator, mucho más potente y peligroso: el T1000, lo último y más tecnológico de la serie,





compuesto de metal líquido para poder camuflarse bajo cualquier forma o apariencia.

Los dos Terminator han vuelto, esta vez al presente, con dos misiones totalmente distintas. La victoria de uno de ellos provocará la Tercera guerra mundial, el otro, si vence, garantizará la subsistencia de la raza humana sobre la Tierra.

DIRECTO DESDE LA "COIN-UP"

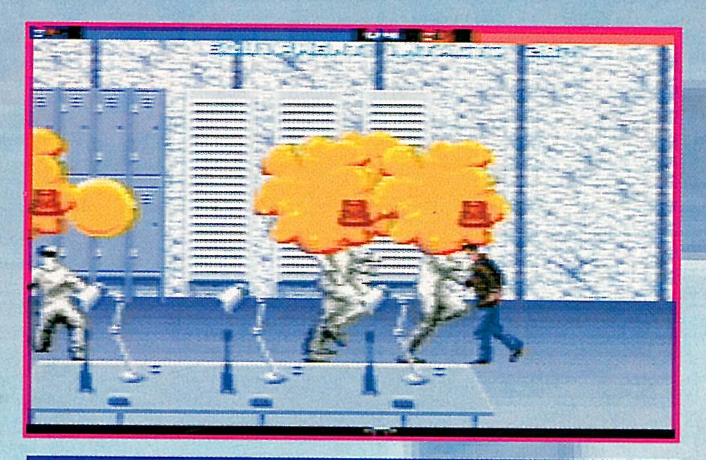
"T2 The Arcade Game" es la conversión de una máquina que seguro todos conoceréis y que hizo acto de presencia al poco tiempo de estrenarse la película. En el juego, a diferencia de las numerosos versiones que han inundado el mundo consolero, tomamos el papel de un valeroso John Connor que ha de reestablecer el orden en el mundo a base de disparos.

Estos disparos, que podréis efectuar con vuestro pad o con el flamante "Menacer"a modo de imitación de la máquina callejera, tendrán un blanco claro en las figuras esqueléticas de los Terminator, los tanques-robots que hacen acto de presencia, la policía que intentará deteneros en Los Angeles, los científicos de la planta química y, no lo olvidéis, el mismísimo T1000.

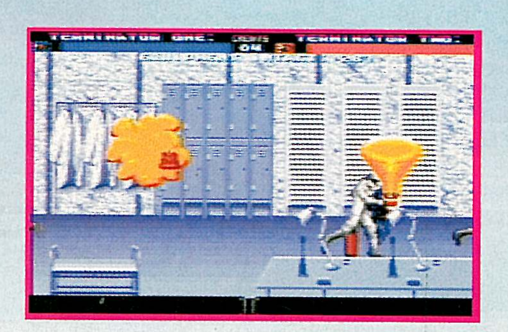
T2 The Arcade Game es el primer cartucho para Mega Drive compatible con el Menacer

El uso del Menacer, facilitará bastante la misión a realizar siempre y cuando gocemos de un nivel alto de precisión y puntería, a los que habrá que añadir un buen montón de cubos de sangre fría.





La alta tecnología con la que fue construido el T1000, dejará a nuestro en mantillas.





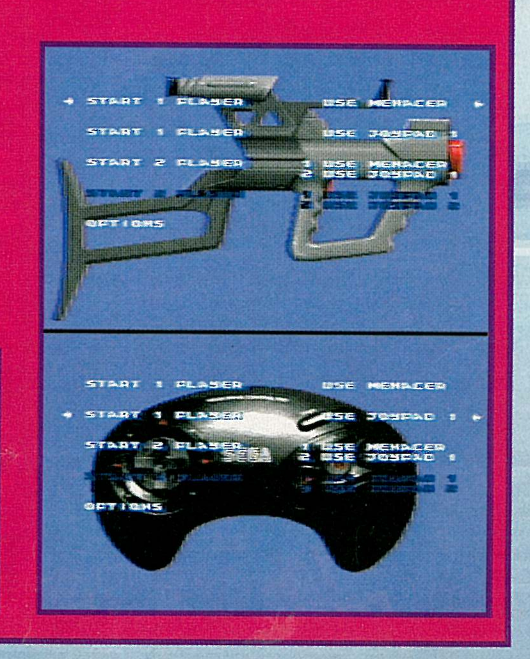
Nuestro Terminator deberá recorrer infinidad de escenarios acabando imparcialmente con las continuas legiones de enemigos.

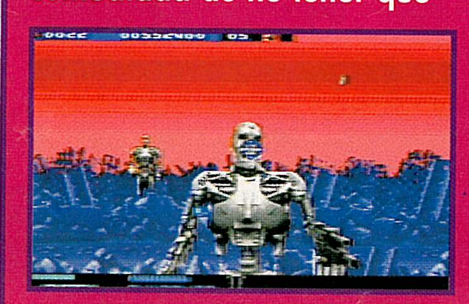
OFICIAL Y MAQUINERO

"T2 The Arcade Game", no ofrece nada nuevo y se limita a seguir las grandes pautas marcadas por el original. "T2 The Arcade Game" es la culminación de un género consagrado, gracias al genuino y original "Operation Wolf", que ya hiciera estragos hace algunos añitos, que mejora

DISPARANDO QUE ES... MENACER

Uno de los detalles que sin duda hacen de este cartucho algo único es la posibilidad de conectar nuestro "Menacer" para jugar con él, aunque si sólo poseemos el pad también podremos disfrutar con él.
Este artilugio, de novedosa aparición, permite jugar sin necesidad de cables y con la comodidad de no tener que apuntar, ya que en todo momento, disparemos o no, tendremos una referencia clara de dónde se encuentra nuestro puntero. A partir de ahora podréis hacer realidad ese sueño en el que os encontrábais boca abajo sobre vuestra cama evitando el intenso fuego enemigo y escribiendo a vuestro hermano, el colapsado, mientras con la otra mano os deshacéis de las hordas malignas... ¿o no era así?







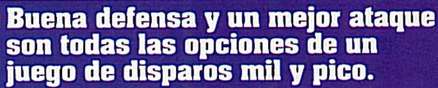












Buena defensa y un mejor ataque son todas las opciones de un juego de disparos mil y pico.

notablemente lo aparecido anteriormente para Mega Drive, concretamente un tal "Dinamite Duke".

El juego, de todas formas, intercala fases de disparos mil, donde nuestra atención tendrá que estar centrada sobre una serie de objetivos determinados mientras que en otras nos tendremos que "limitar", como en la fase del Land Rover, a evitar disparar contra nuestros congéneres a la vez que evitamos el ataque de los cyborgs. Un "cacao" monumental que ha de terminar, necesariamente, con la paciencia del más pintado.

LASTIMA QUE TERMINO...

No os asustéis. "T2 The Arcade Game" es la conversión de esa máquina con la que pudisteis disfrutar hace algunos meses, que poseía aquella

Seis niveles contemplan las luchas más encarnizadas por el futuro



ametralladora y en la que teníais que auparos para poder ver algo.

Dejando de lado su apariencia, "T2..." presenta todas las fases, opciones y digitalizaciones gráficas del original, sus peligros, sus efectos y hasta la pistola, con lo que sólo me queda recomendároslo para que disfrutéis como enanos achatados.

Pistoleramente adictivo. Maquinaremente fiel y terroríficamente metálico. Terminator al fin y al cabo.

J.L. "SKYWALKER"

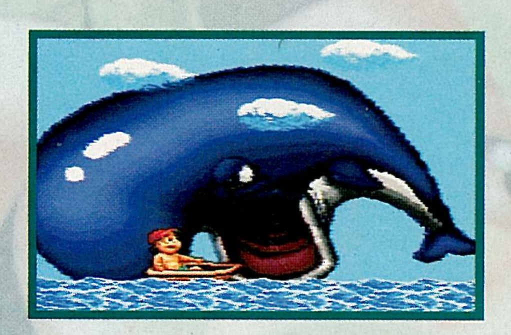


SUPER ADVENTURE ISLAND

OK Pasarela: SUPER ADVENTURE ISLAND.
Consola: SUPER NINTENDO.
Compañía: HUDSON SOFT.
Distribuidor: SPACO.
Jugadores: 1 Fases: 5

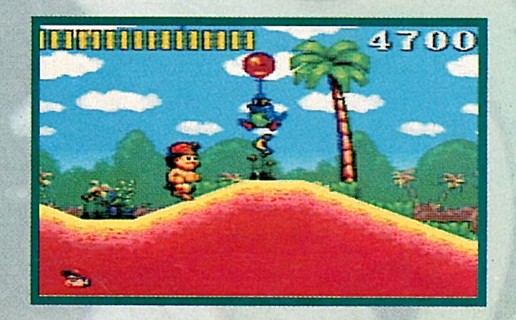
UNA ISLA SUPER DIVERTIDA

Dark Cloak es un malvado personaje que anda por ahí montando en una escoba semi-espacial diesel y que ha decidido convertir en una estatua de piedra a la novia de un proto-héroe llamado Master Higgins...









TODO POR LA NOVIA

Este ha debido ser el grito de guerra con el que nuestro héroe, con nombre de pocos amigos, se ha lanzado a la arena de las jugabilidades varias en pos de reconvertir a su novia en una persona normal deshaciendo el hechizo que la tiene prisionera bajo una capa de piedra, de la dura y fria.

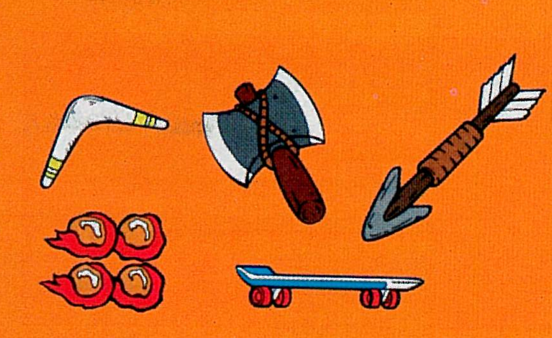
Ante tal estado de cosas, nuestro viril personaje no ha dudado en cojer su pantalón corto preferido, su gorra "Mariesca" de color rojo más limpia y unos cuantos gramos de valentía contenida y se ha lanzado a los caminos en busca de un tal Dark Cloak, maestro y rey de la asociocación de seres más deformes de la galaxia mundana.

El horizonte se acercaba a su fin. Las piedras comenzaban a hablar y las intenciones de nuestro Master higgins eran claras... ¡Dark Cloak, van a por tí!





VARIAS ARMAS PARA UNA AVENTURA ESPECIAL



Otro apartado importante será el de las armas que podrá utilizar y que en un principio no poseerá. Tened cuidado con su uso por que podréis lanzarlas en cualquier dirección por lo que un disparo mal calculado puede dar con una de vuestras escasas vidas al traste. Así de "botito".



La canallesca más variopinta hará su aparición en cuaquier parte del juego donde estés.





Si algo nos llama la atención de singular manera es la variedad de escenarios que recorreremos.



SUPER AVENTURAS

"Super Adventure Island" es un juego que recuerda mucho a cierto héroe de andanzas maquineras y consoleras de nombre "Wonder Boy" y que pretende divertirnos de principio a fin con un desarrollo arcade de enemigos, fases y bonus.

Este juego, que consta de cinco fases de tres niveles cada una, y que ha sido versionado para todas las máquinas de Nintendo, tanto la ochobitera como la portátil, es un conglomerado de buenas maneras tecno-jugables lleno de plataformas por las que correr y discurrir y que Hudson Soft, sus hacedores, han sabido llevar a buen puerto.

Pero centrándonos en su desarrollo, "Super Adventure Island", no difiere mucho de los patrones marcados para este tipo de juegos de plataformas donde los enemigos, objetos, que en esta ocasión no

BONIFICACIONES PUNTUABLES

En ciertos lugares del juego podréis acceder, saltando sobre una estrellita roja, a unas fases de bonus donde nuestro Master Higgins tendrá que botar y rebotar contra todos los muelles que aparezcan sin caerse... y os puedo asegurar que no es nada fácil.























Caracolas, pingüinos voladores, zulús, peces espada, anguilas...

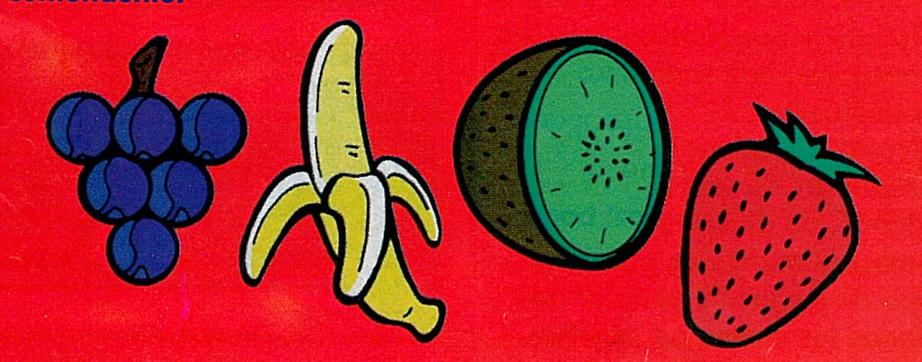
LAS MUSICAS DE YUZO KOSHIRO

Con el permiso de algunas mentes privilegiadas, más dadas a los datos estadísticos que yo, os diré que las antológicas, marchosas y salseras músicas de este juego han sido compuestas por el mismísimo Yuzo Koshiro, autor, entre otros, de las "bandas sonoras" de "Street of Rage" y "Revenge of Shinobi" de Mega Drive. Yuzo Koshiro, por si no lo sabéis, es de los pocos, por no decir el único, compositores de músicas para videojuegos que tienen el privilegio de poseer el "copyright" sobre todas sus creaciones, aparte de los derechos que existan sobre el juego... Para que vayáis aprendiendo.

aumentarán nuestra energía y sí nuestro tiempo, y armas, a partes iguales, se encargarán de encauzar una acción mayormente divertida.
Nuestro protagonista, ejemplo imperturbable del héroe por antonomasia, poseerá una serie de virtudes como son las armas, patinetes, saltos y mega-saltos que podrá utilizar en todo momento y que de su buen uso dependerá que vuestra aventura se alargue o acorte proporcionalmente al gasto

LAS FRUTAS DEL PARAISO

A lo largo de todo el juego podréis recoger todo tipo de frutas que aumentarán vuestra energía corporal. cuantas más recojáis más duraréis aunque recordad una cosa y es que al primer contacto con un enemigo perderéis ina vida... así de claro y contundente.



Cinco fases, inundadas de una música alucinante, conforman una de las aventuras más díscolas y divertidas de la era Super Nintendo

TRANSPORTES PUBLICOS

Master higgins, imfatigable buscador de nuevos caminos, podrá en esta aventura coger ciertos medios de transporte que lo llevarán hasta su encuentro con Dark Cloak con mayor facilidad. Usarlos adecuadamente puede ser muy bueno para vuestro hígado...

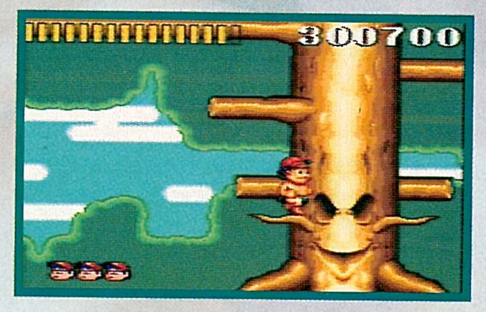








Para Master Higgins los paseos voladores serán una constante.



Cuando menos te lo esperes seguro que aparece alguien duro.



Las fases de bonus te ayudarán a a incrementar el marcador.

de goma del pad multiplicado por los enemigos atormentados que dejemos escapar.
Si la anterior operación matemática la resolvéis con acierto, no dudéis que vuestro pulular por esos mundos del Dios aventurero serán más felices y dichosos.



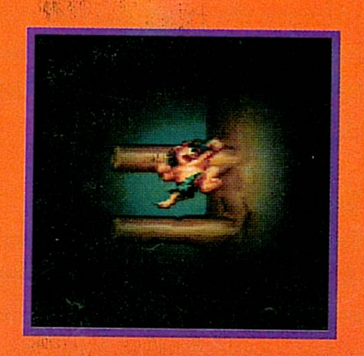
SUPER TECNO... LOGICO

"Super Adventure Island" es, terminando, un cartucho que tiene de todo.
Gráficos coloristas y a ratos excepcionales, músicas (este apartado, por su bestialidad tiene un apartado propio) para las que no existen calificativos y una acción que, como alguien dijo, suele desembocar en una adición irreprochablemente feroz.
Por lo demás, y si lo anterior os parece poco, lo de siempre: recomendado a seres inflexibles desde dentro hacia fuera y personas ejemplares con educaciones catadrióptica agidizadas... ¡Que os aproveche!

J.L. "SKYWALKER"

SUPER-SALTO MORTAL

Nuestro querido Master Higgins, y después de agacharse y pulsar el botón de salto, realizará un apoteósico salto que, puño en ristre, le permitirá alcanzar cotas de altura jamás imaginadas en un ser de su constitución física. Pero como es un héroe...





BATTLETOADS

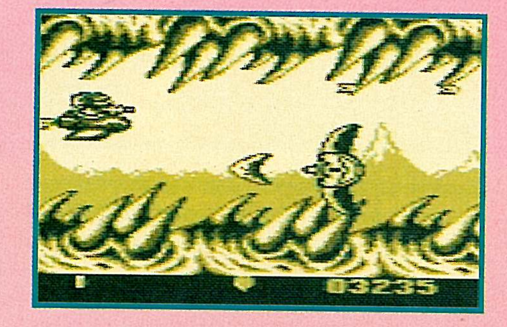
OK Pasarela: BATTLETOADS
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Tradewest.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 5 y continues



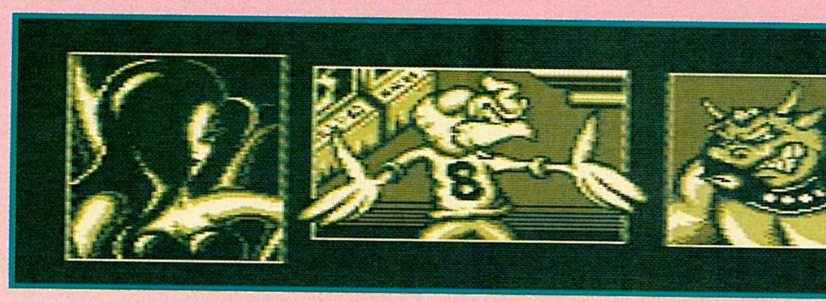


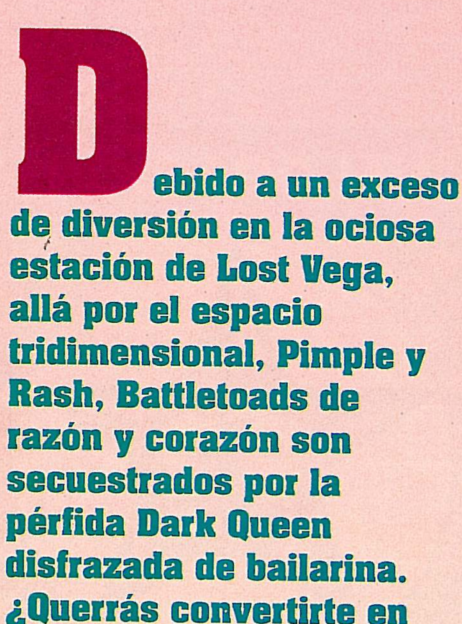
EL “SAPUESTR











Debido a un exceso de diversión en la ociosa estación de Lost Vega, allá por el espacio tridimensional, Pimple y Rash, Battletoads de razón y corazón son secuestrados por la pérfida Dark Queen disfrazada de bailarina. ¿Querrás convertirte en Zitz, y rescatarlos?

Ser un Battletoad de pura anca no es fácil. Zitz, Pimple y Rash, habían formado un triunvirato casi perfecto. Tres verdaderos colegas de cuya acción conjunta habían sabido prácticamente todas las criaturas maleantes del espacio.

ZITZ AL RESCATE

En un momento en que se divertían a tope en la estación espacial de Lost Vega y debido a los reincidentes intentos de ligar con una bailarina que luego resultó ser Dark Queen, su peor enemiga, Pimple y Rash fueros reducidos tras una dura batalla. Zitz escapó en vista de lo que se le avecinaba pero, prometió acudir en su rescate en cuanto le fuera posible concentrar todo su enfado en sus poderosos músculos.

Con ayuda del profesor Bird, lograrás llegar a Armagedda, lugar donde comienzas tu aventura. Desde ese punto

O” DEL AÑO

hasta el final de la aventura, tendrás que recorrer un peligroso camino completamente solo. Cavernas, pantanos, temibles bestias y mutantes inhumanos te estarán esperando con el único fin de cortar de un tajo cualquier esperanza de recuperar a tus queridos amigos.

LA MAR DE BICHOS

Genéticamente hablando, no hay ninguna explicación que ofrezca una luz sobre el origen de la raza Battletoad. Solo podemos decir que se trata de soldados mutantes, descendientes directos de las tortugas ninja, cuya fama de guerreros traspasa cualquier mundo conocido y desconocido. Esa razón es la que impulsa a Zitz a un ataque despiadado contra la mar de bichos. No importa, los Battletoads están preparados para todo. Salto a salto, por medio de sus potentes patas, Zitz avanzará entre cualquier bestia que le salga al paso hasta llegar al enfrentamiento final con el Robo-mutante apodado Manus y, si no conocía el terror, habrá llegado el momento de saber lo que es. El camino a Gargantua estará lleno de trampas y enemigos a los que no podrás vencer si no utilizas las armas que irán apareciendo durante el juego. El motorvatín, el Jet Ski, Jet Pak o el Turbo Wing son el complemento ideal para tus patadas, golpes y puñetazos. Vete haciendo a la idea de que unos treinta y cuatro tipos diferentes de enemigos te esperan a la vuelta de la esquina, con poderes superiores para cada uno de ellos. No te arredres y plántales cara si quieres ser el sapo Battletoad más valiente de la galaxia.

FIN DE LA HISTORIA

Gráficamente, «Battletoads» sorprende por su cuidada calidad. El sonido sin ser una joya musical se adapta perfectamente a la tensión que la acción del juego proporciona. Si te va la marcha mutante-marcianera con tintes de lustrosos enemigos, no deberías dejar escapar este cartucho “portatilero”...de verás.

Félix J. Físico Vara





La galaxia se encontraba demasiado tranquila para ser verdad. Los malos no dejaron pasar tal oportunidad y secuestraron a dos de los componentes del poderoso triunvirato Battletoads sin saber lo que les esperaba por tamaña acción. Zitz está preparado para todo.

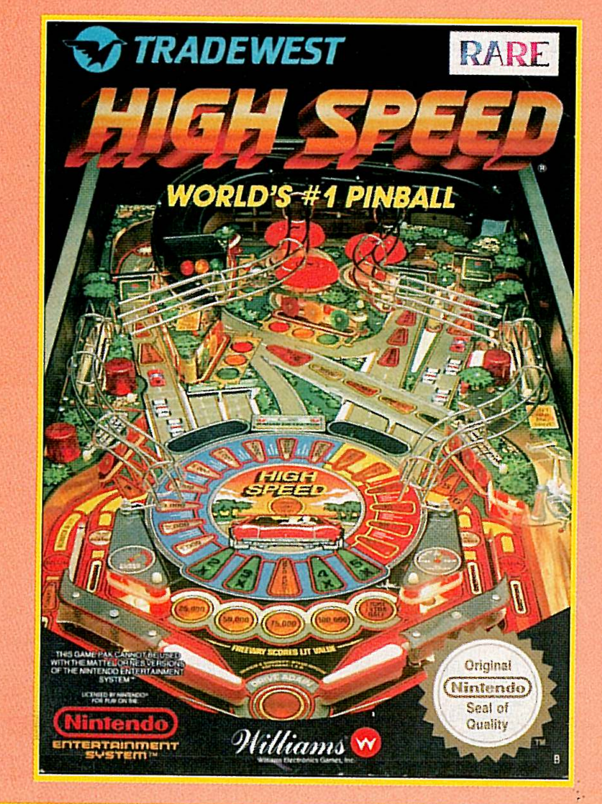


HIGH SPEED

FUERZA PINBALL

OK Pasarela:
HIGH SPEED
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Spaco.
Compañía: Tradewest.
N. de jugadores: 1a 4.

Desde las máquinas con amor nos llega una nueva adaptación para Nintendo de una máquina de "Pinball" que, basada en las carreras de un cochecito fantástico, puede hacer las delicias de los aficionados al género.



ERASE UNA VEZ...

Una máquina de "pinball" que hacía las delicias de los chavales y que residía en un salón recreativo. Pero un día, muy nublado y tremendamente lluvioso, unos señores que decían venir en nombre de Rare se la llevaron a un iluminado piso donde debería ser copiada y pasada hasta los circuitos de una Nintendo, una simple Nintendo.

En un principio la máquina se resistió pero después, viendo la cantidad de amigos que podrían disfrutar de ella, se alegró y esperó impaciente la conclusión de su hermana gemela... de nombre "High Speed".

CARRERAS DE PETACOS

Como ya hemos comentado antes, "High Speed" es la conversión de una máquina que hizo furor hace ya bastantes años y que ofreció multitud de horas de diversion a todos aquellos que osaron jugar con ella.

En "High Speed" podréis saltaros semáforos en rojo, huir de la policía, correr a velocidades de vértigo por autopistas y saltar por rampas para entrar en fases especiales mediante la buena utilización de vuestros petacos y, no hay que olvidarse, con la colaboración de la suerte, principal implicada en la mayoría de los rebotes que tienen lugar.

De todas maneras, el desarrollo de este tipo de juego, conocido por todos vosotros, os lo podéis imaginar: rebotes, idas, venidas, bonus y puntiaciones de ensueño que harían las delicias de los

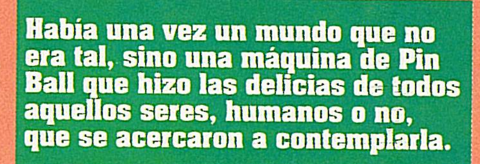












Había una vez un mundo que no era tal, sino una máquina de Pin Ball que hizo las delicias de todos aquellos seres, humanos o no, que se acercaron a contemplarla.







jugadores si quedaran para la posteridad.

ALTAS PUNTUACIONES "High Speed" amigos del petaco en ristre es un juego que peca de escasear a nivel de escenarios pero que es, hasta cierto punto, comprensible por estar basado en una máquina original, maquinera, que no podía ofrecer la variedad de pantallas de una Nintendo. En otros niveles acústicos se porta con una digitalizaciones que superan lo visto hasta ahora y que merecen el calificativo de sobresalientes.

Por lo demás y para los aficionados al género "Pinballero" puede ser un juego recomendable que enganchará si sois unos fanáticos o, simplemente, unos aduladores de la bola móvil en sus distintas facetas.

.M. "PREDATOR"

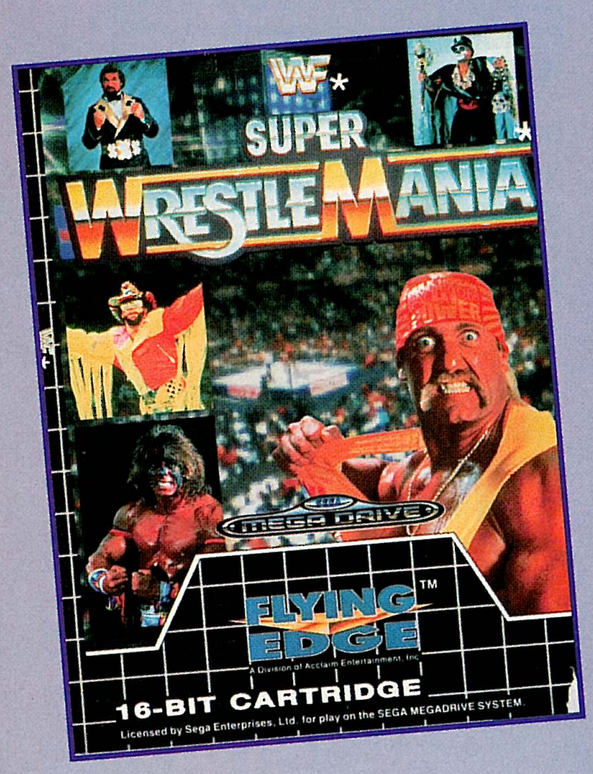




WWF SUPER WRESTLEMANIA

OK Pasarela: WWF SUPER WRESTLEMANIA
Consola: Mega Drive.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Flying Edge.
N. de jugadores: 1 ó 2.

EL COMBATE DE LAS ESTRELLAS









La variedad de golpes es uno de los puntos fuertes del juego.

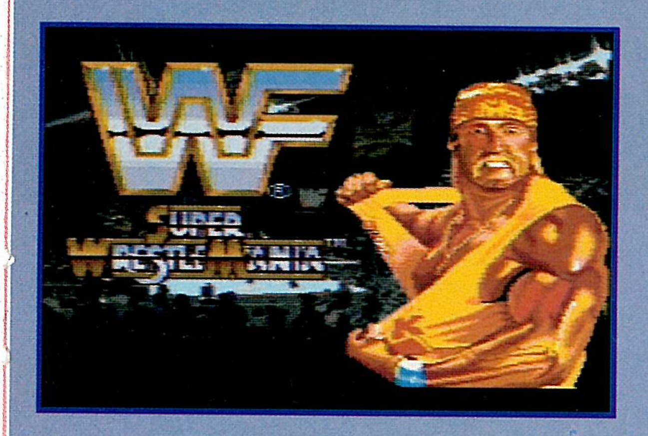


El combate más esperado del año esta a punto de celebrarse en tu consola. Por parejas, por relevos, en series de supervivencia, la elección está en vuestra mano, pero al final...sobre la lona...estaréis solos.

Advertencia: este juego podrá ser utilizado solamente por aquellos que se consideren espeluznantemente valientes, rápidos en el combate y despiadados con el contrario. Si algún sentimiento aflora hasta tus ojos cuando veas retorcerse de dolor a tu enemigo, mejor es que lo dejes.

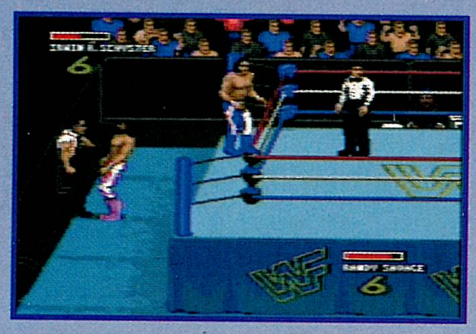
PIEDAD, ¿QUE PIEDAD?

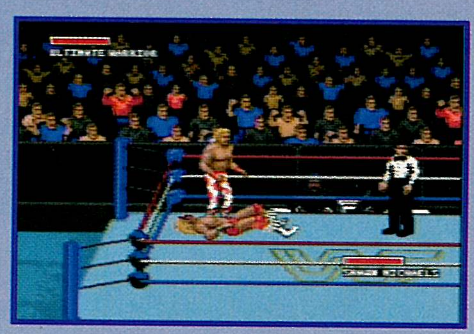
Aquél que decide ponerse el disfraz de "machacador de cráneos" y subirse al más espectacular ring de wrestling de mundo no ha de tener miedo, ni sentir lástima, ni conocer la palabra piedad. Estos requisitos son ineludibles en un buen luchador si se desea



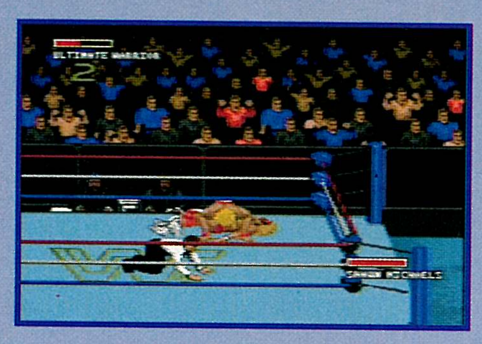


Si esperas que algunos de tus más empedernidos adversarios te concedan un respiro entre el rosario de golpes que te propinan, estás muy equivocado... esto es lucha por todo lo alto y la palabras piedad y educación se han borrado misteriosamente del diccionario.













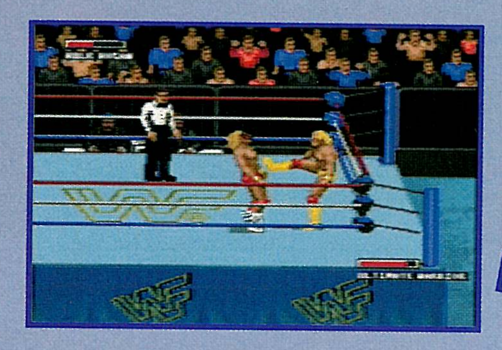
llegar a ser el campeón del mundo de una competición en la que nuestros adversarios son auténticas montañas de músculo.
Decididos a luchar sobre el cuadrilátero, podremos enfrentarnos a la cohorte más peligrosa de los últimos años en cuatro distintos modos. Uno contra uno, por parejas, cuatro contra cuatro (fase de supervivencia) y campeonato. Si te decimos que hay alguna más fácil que otra, te engañaríamos vilmente y no estamos por la labor.
Cuando subas al ring y el árbitro de la señal de comienzo, frente a tí podrás ver a Hulk Hogan, IRS, Randy Savage, El Ultimo Guerrero, Shawn Michaels, Papá Shangoo, El Hombre del Millón de dólares o British Bulldog. Entonces pensarás que te has equivocado de lugar, buscarás la salida más próxima, pedirás disculpas al árbitro y, de pronto, una llave terrible atenazará todo tu cuerpo y comenzarás a volar por el pabellón. No hay escapatoria posible ante unos

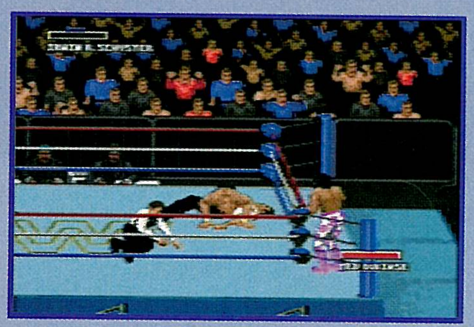
EXISTEN VARIAS MODALIDADES DE COMBATE QUE HACEN DE ESTE JUEGO LA COMPETICION MAS VARIADA DEL MOMENTO

SI PIENSAS QUE TUS ADVERSARIOS SON HERMANITAS DE LA CARIDAD, PRONTO PROBARAS EL SABOR DE SUS GOLPES



enemigos cuya única pretensión es la de hacerse con el entorchado de campeón.
Si utilizas todas las llaves, patadas, golpes secretos y demás argucias en favor de tu supervivencia, tendrás alguna que otra opción clara de éxito. No olvides que tus adversarios dominan todas y cada una de las técnicas del wrestling y que además gozan de un golpe especial que algún dios oculto decidió concederles en su día. Ni un pasito atrás o te verás sin parte de tu anatomía en menos que cacarea un gallo, de pelea, por supuesto. En fín valor y al toro, que no es tan negro como lo pintan... lo es más.







Patadas, saltos, llaves, piquetes de ojos, un abanico amplio de posibilidades de martirizar hasta la saciedad los doloridos cuerpos de aquellos que osen enfrentarse a tu furia de luchador.



HEROE DEL RING

Tú consola está preparada para que comiences a disfrutar de una de las competiciones más dificiles de ganar que se han inventado. Su alto poder gráfico y su inigualable sonido, lo convierten en un espectacular juego deportivo que podrá hacer de tí, ser enclenque donde los halla, un verdadero héroe del ring. Palabra.

F.J. "COMET TRONNER"



EXPLOTA TODAS LAS TECNICAS QUE CONOZCAS Y LAS ARGUCIAS QUE PUEDAS CONTRA TUS ENEMIGOS, ELLOS PROCURARAN HACERTE LO MISMO



Nunca pensaste mientras estabas frente al televisor que todos aquellos magníficos luchadores convertirían tu casa en un ring.



OK Pasarela: THE BUGS BUNNY CRAZY CASTLE
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Kemco.
N. de jugadores: 1.

THE BUGS BUNNY CRAZY CLASTLE

¿QUE HAY DE NUEVO VIEJO?

Nuestro amigo Bugs está en problemas. Otros personajes de dibujos, sometidos a extrañas influencias, han decidido realizar un arriesgado secuestro, el de Honey Bunny, la amada del suertudo conejo. Si deseas que la aventura llegue a buen fín, tendrás que rescatarla atravesando todas las estancias del castillo más divertido del momento.

El mundo de los dibujos animados está harto revuelto. Bugs Bunny acababa de levantarse de su sueño diario y cuando se disponía a acompañar a su "novia" Honey Bunny en la búsqueda de suculentas zanahorias, hete aquí que la secuestran se la llevan a un castillo y dejan a Bugs con un palmo de narices.

EN BUSCA DE LA ZANAHORIA PERDIDA



El entramado de la aventura se desarrolla dentro de un castillo en el que varios envidiosillos compañeros de aventuras "dibujeras" han tenido a bien introducir a Honey. Para colmo de males, cada habitación está permanentemente vigilada, lo que hace que la misión se convierta en algo complicadilla. Puertas para subir y bajar, escaleras interminables y pasadizos de intrigante fin, serán las vías de paso por las que nuestro colega se deberá mover. Aún así, no hay motivo suficiente para parar el ansia "conejera" de Bunny por encontrar a su amada, de modo que una vez dentro, se dispone a encontrar todas las zanahorias posibles para lograr que los niveles vayan cayendo uno tras otro.

En su camino, nuestro orejudo amigo deberá de recoger todo aquello que se encuentre, sobre todo los guantes de boxeo, los cuales al ser acumulables, podrán librarle de la ingrata presencia de sus enemigos en un momento de peligro dado.

Si no se consigen todas las zanahorias de cada nivel, no se podrá pasar al siguiente, asi que habrá que tener una vista muy buena para no perder alguna, valga la redundancia, de vista. El gato Silvestre, el pato Lucas, Willy el coyote y Yosemite Sam, van a ponértelo muy difícil.

ADICCION ES LA PALABRA

Al principio, costará hacerse cargo de las situaciones, pero a medida que vayamos progresando en nuestras evoluciones, el grado de adicción provocado en nosotros es ya, ineludible. Buena sensación gráfica y de movimientos.

ALICIA "APIRO"



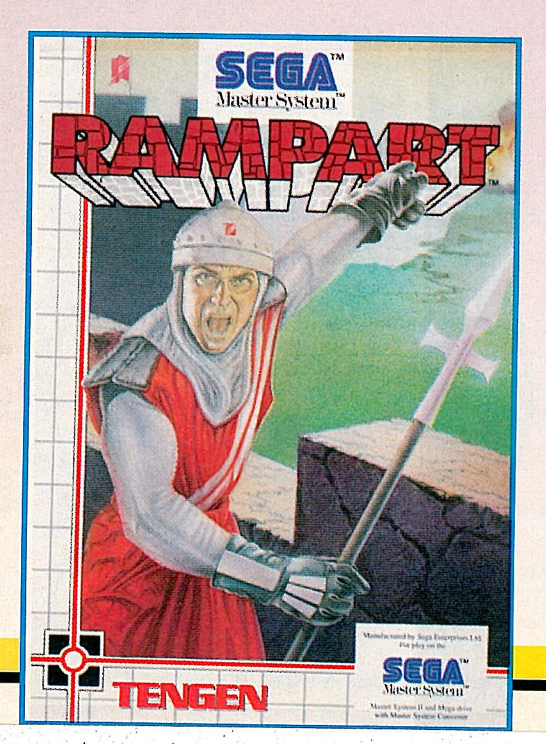


RAMPART

CONSTRUIR Y DESTRUIR

OK Pasarela: RAMPART
Consola: Master System.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Tengen.
N. de jugadores: 1 ó 2.

La Edad Media, el paraíso de los saqueadores, ladrones, guerreros de botín rápido y señores feudales con ansias de poder ilimitadas. Los "buenos" de la película debían, por tanto, esconderse dentro de sus propios castillos para evitar los continuos desmanes. Aún así, a veces, tampoco era ése el lugar más seguro.



Las fuerzas invasoras están dispuestas a hacerse con tu territorio cueste lo que cueste. Para ello han colocado sus barcos sobre las playas próximas procediendo a una rápida invasión. Nosotros desde nuestras posiciones tendremos no solo, que aguantar numantinamente sus ataques, sino que a la vez deberemos destruir su flota.

PARTIDAS PARA LA HISTORIA

Los niveles iniciales traeran como consecuencia dos cosas, las fuerzas enemigas son aún débiles y nuestras fortificaciones están perfetamente emplazadas. Por este motivo, no encontraremos demasiadas dificultades para lograr sobrevivir a las intentonas de estos "piratejos" de tres al cuarto. Además de ardor, deberemos poner toda la carne en el asador en cuanto inteligencia se refiere ya que, en ocasiones, será importante salvaguardar la integridad de nuestras fortificaciones frente a los bombardeos enemigos.

Las partidas son parte de la historia de tu vida. Tú eres un señor feudal de afamadas características guerreras. Los miles de piratas que surcan los mares con aviesas intenciones, pertenecen a una raza que deberemos poner en fase de extinción irremediablemente. Así las cosas, comencemos a relatar de que va el juego.

TERRITORIOS IMPENETRABLES

Tu participación en la defensa de tus territorios será primordial. Inicialmente cuentas con un castillo del que partirán tus ilusiones de conquista. Para tí, quizá sea suficiente con lo que tienes, pero para la escoria marina, se trata tan solo de un aperitivo con el que aumentar su cuenta corriente de botínes. Tu castillo está debidamente





fortificado y en él deberás emplazar los cañones que tratarán de hundir uno tras otro a los barcos enemigos. Por supuesto, ellos dispararán sin cesar sobre tus murallas con la insana intención de derribarlas en su mayor parte, logrando de este modo, debilitarlas.
Una vez concluída la correspondiente batalla, deberás de hacer recuento de tus bajas y reconstruir tu base. Obviamente, el juego te propone una serie de bloques que deberás de ir colocando en los huecos que la artillería enemiga haya creado en tus defensas. Jugarás por tanto, un "Tetris" un poco especial. Si logras reconstruir tus posesiones, o incluso ampliarlas, irás ganando en posibilidades de pasar a los niveles siguientes. Si por el contrario, tu castillo presenta alguna fisura cuando el tiempo de reconstrucción finalice, la invasión habrá tenido éxito y tu territorio será historia.
Un aliciente añadido podría ser la posibilidad de enfrentarte con un amigo y robarle todas sus posesiones. Siempre es más fácil esperar los errores humanos que los de una "simple" CPU.


GRAFICANDO

Buena presentación gráfica para un juego de barcos con innovaciones "tétricas" y "puntazos" de estrategia cien por cien. Sonoridad exclusiva de batalla fragorosa e impune. Adicción realmente enganchante y un requisito insalvable: inteligencia.

ALICIA "APIRO"









Las opciones del juego son de fácil comprensión y uso.













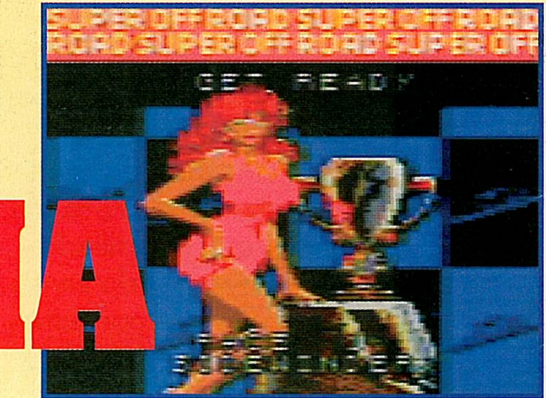
Tendremos que volcar toda la inteligencia d la que dispongamos y salvar cada uno de los poderosos ataques a los que seremos sometidos.



SUPER OFF ROAD

OK Pasarela:
SUPER OFF ROAD
Consola: Game Gear.
Distribuidor: Sega.
Compañía: Virgin.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Niveles: 18

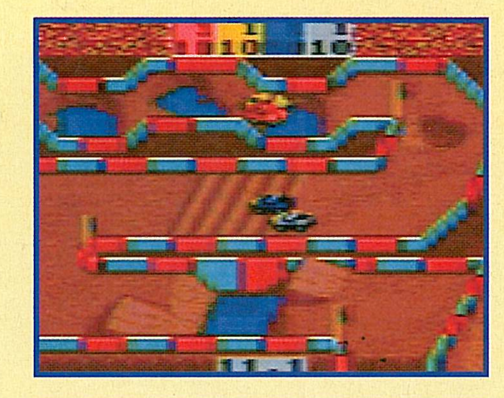
UN SAINZ MUY BESTIA



Ya sabemos que encerrarse en un circuito con un coche que sobrepasa todos los límites conocidos de potencia, es arriesgado, hasta para el mismísimo Carlos Sainz. Si además de eso, vemos que se trata de un vehículo espectacular con una carrocería de extraordinarias dimensiones, la cosa se pone un tanto más dificililla...

SUPER OFF ROAD™
SEGA™ GAME GEAR
Virgin GAMES
Licensed by SEGA Enterprises, Ltd. for play on the SEGA™ GAME GEAR™ SYSTEM

El gran trofeo de «Super Off Road» está a punto de comenzar. Sobre la pista, cuatro de los vehículos más potentes de su clase están dispuestos para subirse al cajón de vencedores, ¿estás preparado para hacerles frente?

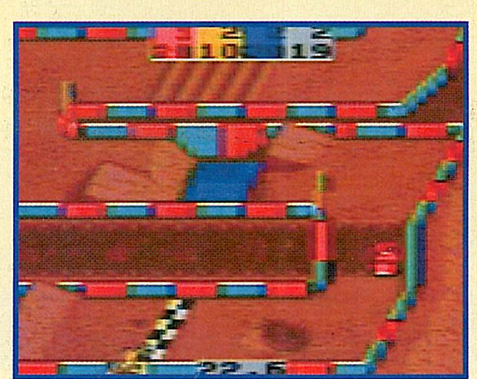


CARRERAS A MOGOLLON

Ocho diferentes circuitos te separan de la gran victoria final. Habrá que demostrar una gran pericia al volante de estos vehículos si se desea tener un poco de esperanza en el triunfo. Las pistas podrán ser recorridas en cualquiera de los dos sentidos que nos marcan las agujas del reloj lo que añade una dificultad extrema al reto que estáis a punto de vivir.



Pero todo no es sentarse en el vehículo y comenzar a "tragarse" carreras a mogollón, no. Por diferentes rincones del circuito aparecerán premios que deberás recoger en tu alocada carrera hacia la meta. Bolsas con premios en metálico y nitro



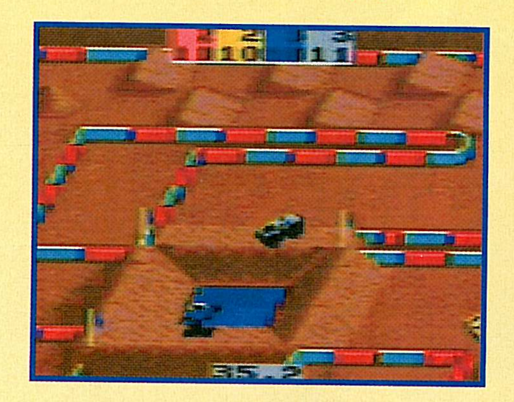
que aumente el poder de aceleración de nuestro auto, son los elementos insustituibles para hacerse con los mandos de la prueba.

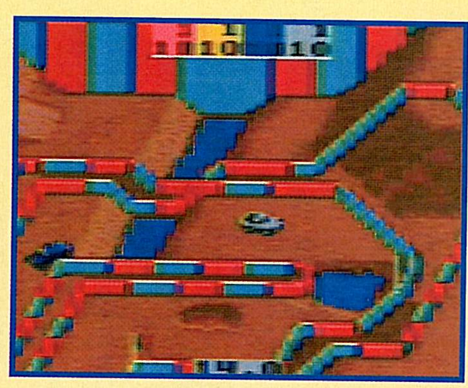
VELOCIDAD ES EL SECRETO

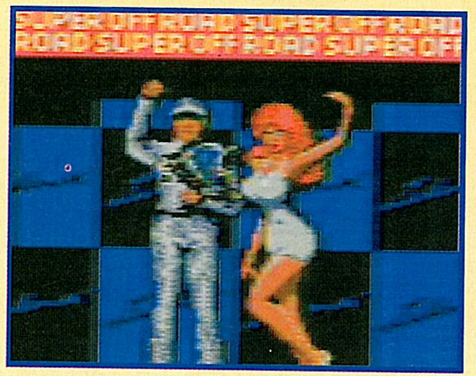
En cuanto comencéis a jugar, notaréis que casi todos los vehículos mantienen una velocidad media que solamente puede ser modificada mediante las pulsaciones del botón 2. Esto servirá tanto para distanciarte de tus adversarios como para alcanzarlos cuando te veas en dificultades y en las últimas posiciones. El cronómetro te pondrá al tanto de tus tiempos en cada vuelta y dejará para la posteridad aquellos récords que consigas batir.

Una vez finalizada la carrera, se otorgarán suculentos premios en metálico que irán en consonancia con las posiciones ocupadas. Este dinero y el que hayas ido recogiendo durante la prueba te darán la posibilidad de potenciar las características de tu auto para las carreras que aún están por venir. Amortiguadores, ruedas, aceleración, motor, todo puede mejorarse y como todo, eso cuesta dinero pero, todo tendrá compensación si al final se alcanza el éxito buscado.

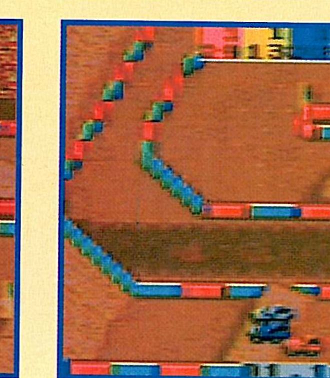
Aunque ya supongo que lo sabéis, el circuito no será un camino de rosas. Por contra, presentará un aspecto de auténtico patatal en el que habrá que estar muy atento para esquivar todos aquellos obstáculos que los organizadores han tenido a bien colocarnos. Las reducidas dimensiones de tu portátil no lo parecerán tanto cuando tu vehículo comience a salirse de la pista sin remisión, cuando se quede atascado en un enorme charco de agua o choque contra las vallas que lo limitan.











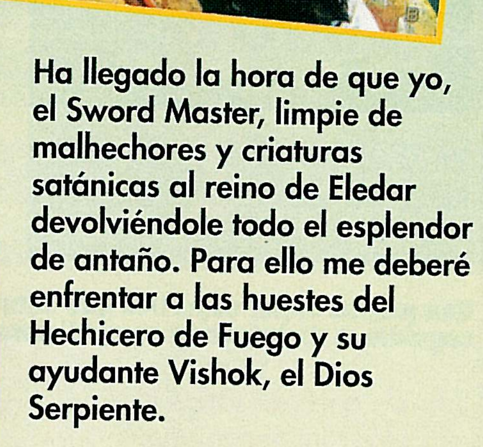
Una prueba super deportiva que entusiasmará a los más acérrimos seguidores de las duras competiciones sobre camiones.

Tú siempre fuiste un hábil piloto, al menos eso decías pero, ¿podrás con el reto que tienes ante ti? Seguro...

Alicia Pinillos



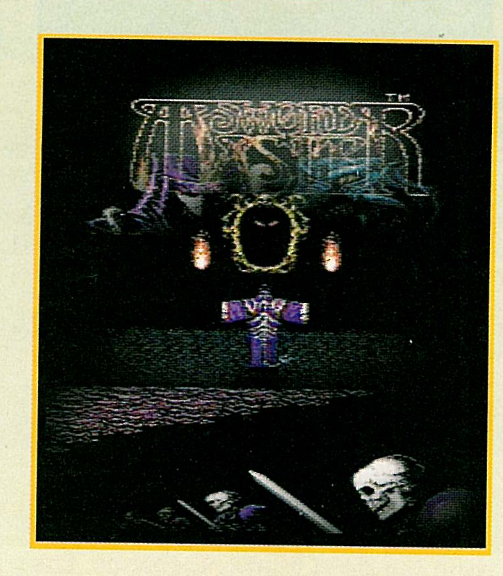
OK Pasarela:
SWORD MASTER
Consola: Nintendo.
Distribuidor: Erbe.
Compañía: Activision.
N. de jugadores: 1.
Vidas: 1 y Continues.

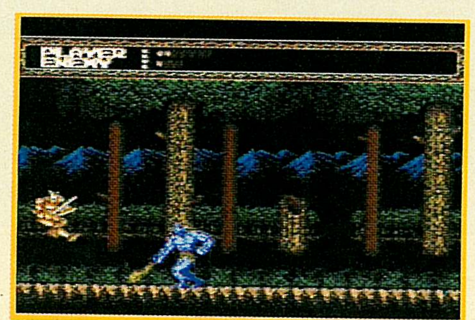


LA ESPADA MAGICA

SWORD MASTER

El poderoso reino de Eledar ha vuelto a sucumbir ante los maléficos poderes del Hechicero de Fuego ayudado por Vishok, el Dios Serpiente.
Ante tales acontecimientos, Sword Master se ve obligado a retornar a su tierra para intentar reconstruir el orden correcto de las cosas y devolver la felicidad al Rey Aragón.



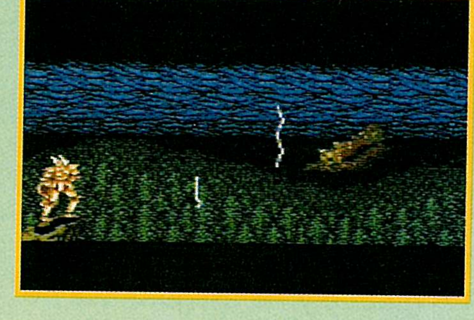


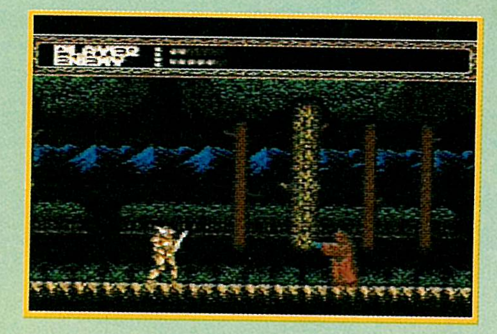
Ha llegado la hora de que yo, el Sword Master, limpie de malhechores y criaturas satánicas al reino de Eledar devolviéndole todo el esplendor de antaño. Para ello me deberé enfrentar a las huestes del Hechicero de Fuego y su ayudante Vishok, el Dios Serpiente.

CRIATURAS A LA VISTA

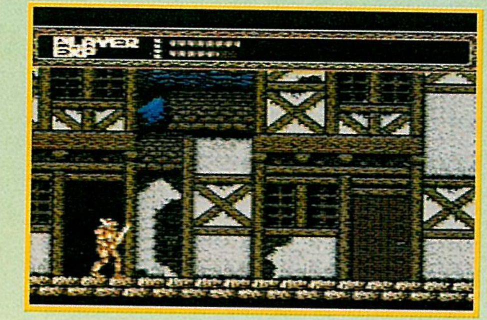
Mi cuerpo está cubierto por la poderosa armadura que me ciñiera mi padre, valeroso guerrero entre los soldados de Eledar. Mi espada es el símbolo inequívoco de la justicia y la sabiduría. Mi corazón, el arma que necesito para afrontar con valentía la misión encomendada por el Rey Aragón, ya mayor para semejantes trotes.
Estoy sólo con mi exiguo poder, pero mis ansias de venganza son tales que no podrá haber criatura en la tierra capaz de

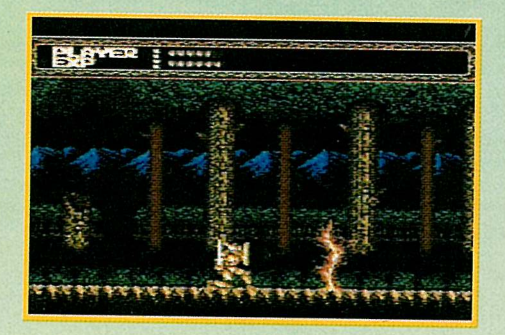




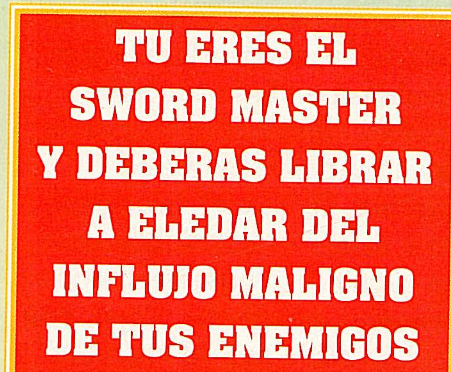








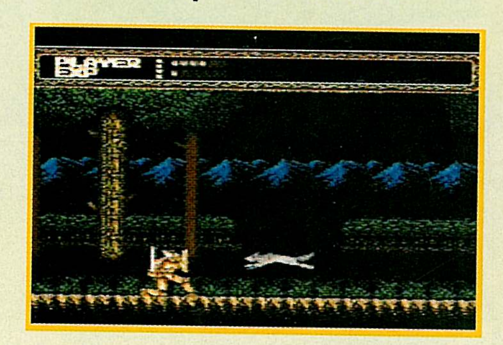
desarbolar mis planes. Yo sabía de antemano a lo que me prestaba pero, nunca imaginé que mis enemigos pudieran haber reclutado tal cohorte de seres malvados. Vampiros, esqueletos, ogros, lobos, hechiceros varios, bolas de fuego, zombis, demonios, caballeros, ojos maléficos, engendros, lagartos, segadores sangrientos, dragones, brujas y soldados entrenados para aniquilar sin piedades conocidas, serán el reto más infernal al que me habré de enfrentar sin duda alguna. El camino tendrá que quedar limpio si queremos lograr los enfrentamientos con los poderosos enemigos finales.

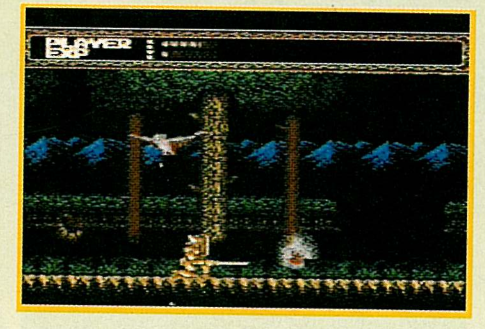

TU ERES EL SWORD MASTER Y DEBERAS LIBRAR A ELEDAR DEL INFLUJO MALIGNO DE TUS ENEMIGOS

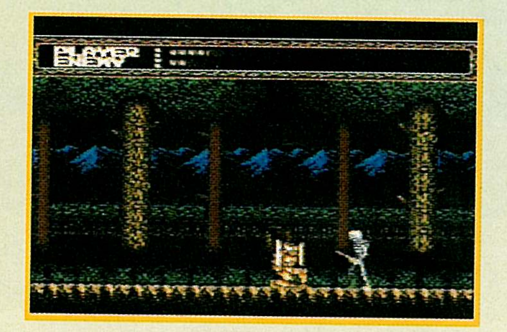
Aún así, para finalizar cada nivel, antes habrá que acabar con el guardián correspondiente.

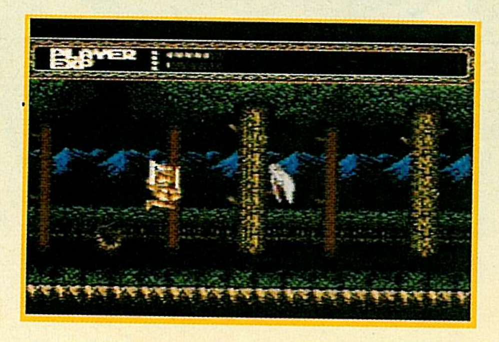
ESCENARIOS A TUTTI PLEN

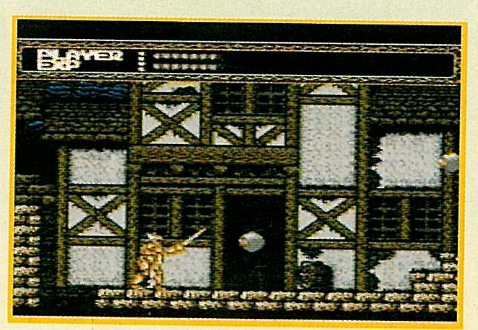
Esas criaturas están repartidas convenientemente por cada uno de los rincones que tenemos que cruzar hasta llegar a la torre oculta del castillo donde se encuentra secuestrada la hija del rey. ¡Por supuesto!, ¿cómo no iba a haber una bella en toda esta historia? Su nombre es















Aria, guapa donde las haya. ¿Qué mejor premio para un caballero poderoso como yo? Desde el bosque de las tinieblas vivientes, me dirigiré hacia el pueblo de Sheridom donde tendré que liberar a los campesinos del yugo de Vishok, derrotando al caballero azul. De esta manera accederé a la capa mágica que aumentará mis poderes allí donde el acero de mi espada no tenga nada que hacer.

Por fín en el castillo, me doy cuenta de que en sus estancias libraré la batalla final después de haber pasado por algunas parciales que no desmerecen en nada el poder de mis enemigos. El patio, el pasillo del castillo, el torreón y la torre secreta esconden cientos, miles de insaciables seres que pondrán las cosas más dificiles de lo que por si solas, son. Para repartir leña a diestro y siniestro deberé ir recolectando todos aquellos objetos mágicos que encuentre en mi camino tales como el bastón, la bomba, el rayo y el fuego. Su utilidad queda fuera de toda duda, pero para conseguir acceder a ellos, deberé derrotar al enemigo que los guarde y, os aseguro que no será tarea fácil.

Bueno, mi plan ya está trazado, mis fuerzas están descansadas y mi furia contenida, todo esta preparado para que comience la batalla más espectacular de mi vida. Ya decía mi padre que por algo más que por la fuerza, algún día yo sería el Sword Master.

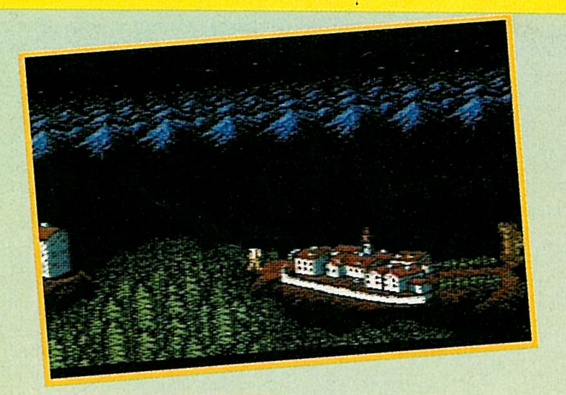


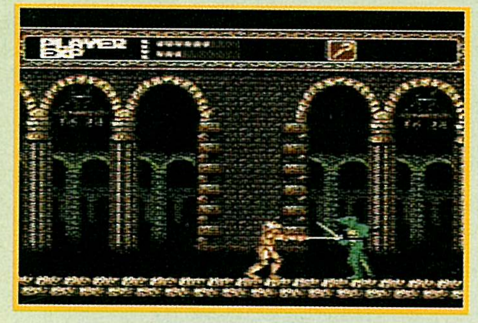
COMENTANDO

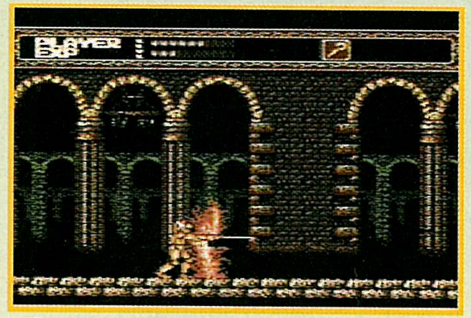
Gráficamente, nos encontramos ante un juego lleno de arriesgada acción y enemigos por todas partes. El sonido es variable y se agradece el que cambie cuando la situación cambia, digamos que sirve de advertencia de lo que se avecina. El "pique" irracional, va a existir irremediablemente en cuanto que pasemos de los primeros escenarios. Vaya, que a mí el bicho ese no me mata así como así, y ¿a vosotros?



F.J. "COMET TRONNER"









ARIA SE ENCUENTRA ENCERRADA EN LA TORRE SECRETA, BUENA PARTE DE TU MISION SERA SALVARLA



Cumplir la misión encomendada será la finalidad del juego para Sword Master. El acceso a la torre secreta es bastante complicado.

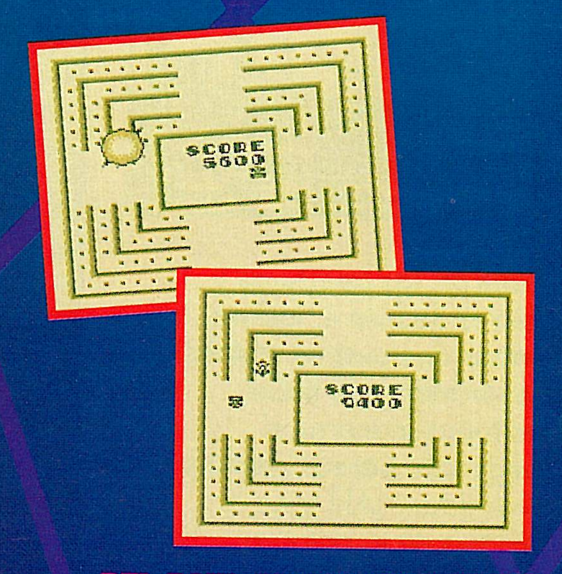


POWER RACER

UN PAC-MAN CON RUEDAS

OK Pasarela:
Power Racer
Consola: Game Boy.
Distribuidor: Spaco S.A.
Compañía: Tecmo.
N. de jugadores: 1 ó 2.
Vidas: 3 Fases: 10.

Ponte el casco, abróchate el cinturón, calienta motores pero... no te confundas, no vas a participar en el Gran Premio De Mónaco, sino que más bien lo harás por el circuito de cars del parque de atracciones. De todos modos en el mundo del motor los comienzos siempre fueron difíciles.



DEL BAUL DE LOS RECUERDOS

Tecmo ha tenido que hacer un trabajo casi arqueológico para realizar este cartucho, ya que esta casi integramente basado en un videojuego de la edad de piedra de las máquinas recreativas. Seguro que si le preguntáis a vuestros hermanos mayores, os narrarán sus peripecias al volante de un Fórmula 1 con el que pasaban buenos ratos jugando dos partidas, gracias a una moneda de veinticinco pesetas. Hoy en día las cosas han cambiado y sólo tendrás que conectar tu Game Boy.

El juego se basa en ir eliminando puntos (al más puro estilo come-cocos). Pero lógicamente para conseguir devorar todos los sabrosos puntitos, se hace necesario esquivar a molestos fórmulas similares al tuyo, que circulan en dirección contraria.

COME, COME QUE TE PILLO

En este cartucho no tienes que demostrar que eres más rápido que tu rival, sino que tienes una mayor astucia para conseguir tragarte todos los puntos situados en el asfalto sin colisionar con tu adversario. El juego consta de tres niveles de dificultad y diez rounds para cada uno de ellos.

Para conseguir tu cometido has de salvar obstáculos tales como: manchas de aceite que te harán girar, reteniéndote durante unos segundos; cinturones de seguridad, especie de línea divisoria de la pista; y bifurcaciones falsas y diversas, que cambian el sentido de tu dirección. Estos obstáculos se irán haciendo más difíciles y más numerosos a medida que avances en el juego. Pero claro, no todo iban a ser impedimentos. Para ayudarte, cuentas con una serie de objetos, de los que, por su utilidad, destacan: el que te permite completar la pantalla (excepto en la opción 2 jugadores); y el de la máquina gemela, que te da la oportunidad de disponer de una doble vida en tu recorrido.

¿ORIGINALIDAD?

Tanta como la de su antecesor. Cuando menos llama la atención jugar con un Pac-man a cuatro ruedas. Siempre es de agradecer el esfuerzo por trasladar juegos, que en su día causaron furor en los salones recreativos, a nuestras consolas, para seguir disfrutando con ellos. Desde mi punto de vista, lo más destacable del cartucho, es la fácil lectura de los menús y la opción de dos jugadores por aquello de la competitividad. El juego no posee gráficos fuera de lo común. En cualquier caso no son necesarios para su desarrollo. Recomendado para nostálgicos de la recreativa.

Luis Esteban Marttín.





THE MAGICAL QUEST STARRING MICKEY MOUSE

(SUPER NINTENDO - CAPCOM/ERBE)



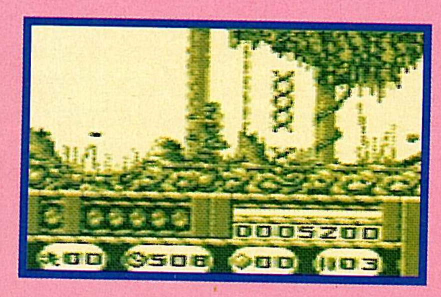
Demasiado tiempo estaba pasando sin que el "Cerebro de la Bestia" no tuviera una versión de algún clásico de Walt Disney y, como era de esperar, el fuego lo ha abierto el estandarte de la factoría: Mickey Mouse.

En este "Magical Quest" Mickey tendrá que salvar del siempre ominoso Pete a su inseparable perro Pluto, que ha sido raptado y llevado hasta el interior de un horrible castillo.

El juego, que consta de seis fases y del que ya os adelantamos que tiene unos gráficos preciosos, podréis manejar a un Mickey en el más puro estilo Mortadelo con cuatro disfraces que deberá utilizar de la mejor manera posible. Como siempre estarán presentes los objetos de turno repone-vitaminas y todas esas cosas que, a excepción de las armas, hacen de un juego algo divertido y agradable. Mickey Mouse llega con toda la fuerza de los dieciseis bits dispuesto a todo, todito, todo...

UNIVERSAL SOLDIER

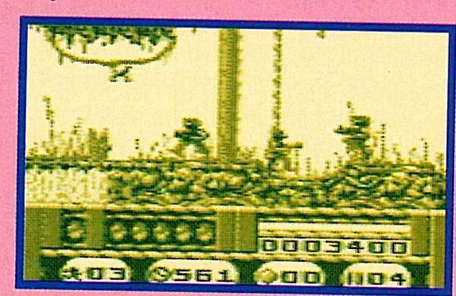
(GAME BOY - ERBE)



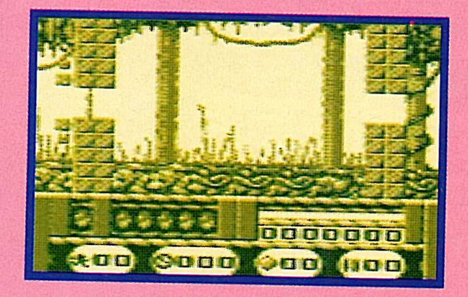
Jean Claude Van Damme y Dolph Lundgreen han sido los protagonistas de la



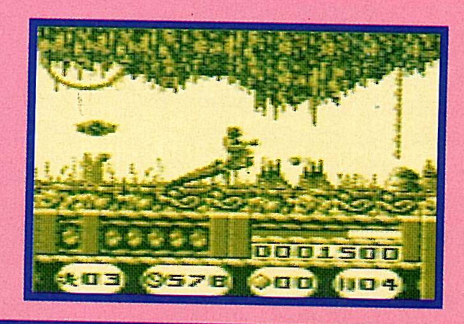
versión cinematográfica que ahora se estrena en Game Boy, y que intenta reflejar los avatares violentos de estos dos musculosos actores a base de armas y enemigos deshechables en lo que se presume como una de las luchas más consoleras, y épicas, de la historia.



Pero "algo" extraño, misterioso y hasta, permitidme, "mosqueante", rodea a este cartucho. Ese "algo" no es ni más ni menos que el exagerado parecido que tiene con cierto clásico, de nombre "Turrican", para cierto ordenador, de nombre Amiga. Y si no echadle un ojo a sus



gráficos, las aperturas y cierres de fase e, incluso, las armas de nuestros metafísicos devoradores de balas.
De todas maneras el jueguecito parece bonito y divertido... ¡Ah! y no os olvidéis de la palabra "dificultad".





Pasárselo bien con los super videojuegos que pululan por el mundo no es muy complicado...pero, acertar a terminar alguno de ellos se convierte a veces en una tarea que parece estar destinada solamente a cerebros superprivilegiados.
Nuestra página de trucos se nutre de los hallazgos que cada uno de vosotros encontró un buen día para mejorar su juego. Si tenéis un poquito de paciencia y observáis con atención todo lo que pasa alrededor de cada partida seguro que vosotros seréis capaces de encontrar algunos tan buenos como éstos...

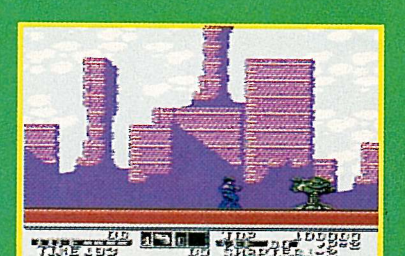


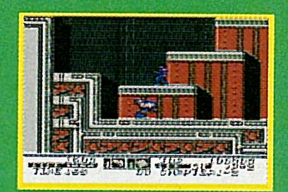
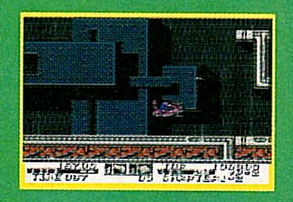
NINTENDO

LOWGMAN

Aquí tienes unos cuantos passwords para que te bandees por los cuatro costados junto al hombre de la baja gravedad. ¡Que los disfrutes con salud consolera por obra y gracia de David, virtual habitante de Móstoles.

NIVEL 2.1 : M1CM.
NIVEL 3.1 : FLLF.
NIVEL 4.1 : SCRD.
NIVEL 5.1 : MP45.
NIVEL 1.1A : JPN1.
NIVEL 2.1A : 3100.
NIVEL 3.1A : MV10.
NIVEL 4.1A : LV12.
NIVEL 5.1A : 5VLB.
NIVEL 1.1B : 386V.
NIVEL 2.1B : M952.
NIVEL 3.1B : 80MB.
NIVEL 4.1B : S0W8.
NIVEL 5.1B : SGJK.



NINTENDO

TORTUGAS NINJA II

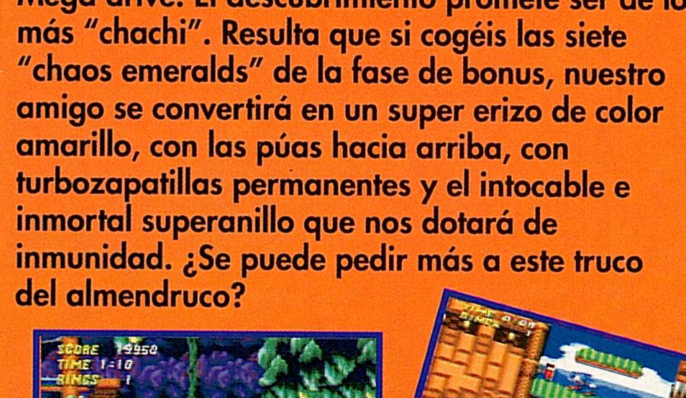
Si queréis poseer hasta veinte vidas y además jugar en el nivel que te apetezca, ha llegado el momento de que sigáis los pasos del truco que nos ha enviado David Rodriguez de Móstoles (Madrid). En la pantalla del título, pulsar la siguiente secuencia de "control pad": B,A,B,A,arriba,abajo,B,A,izquierda,derecha ,B,A y start. No te pongas nervioso si no sale a la primera y vuélvelo a intentar de nuevo. Michelangelo será probablemente el protagonista de este truco.




SEGA/MEGA DRIVE

SONIC 2

Un consolega, catalán para más señas, barcelonés por si había dudas, de nombre Daniel y de apellido Pérez, ha dado ya miles de vueltas con Sonic y Tail en su nueva versión para la grande de Sega, uséase, la Mega drive. El descubrimiento promete ser de lo más "chachi". Resulta que si cogéis las siete "chaos emeralds" de la fase de bonus, nuestro amigo se convertirá en un super erizo de color amarillo, con las púas hacia arriba, con turbozapatillas permanentes y el intocable e inmortal superanillo que nos dotará de inmunidad. ¿Se puede pedir más a este truco del almendruco?



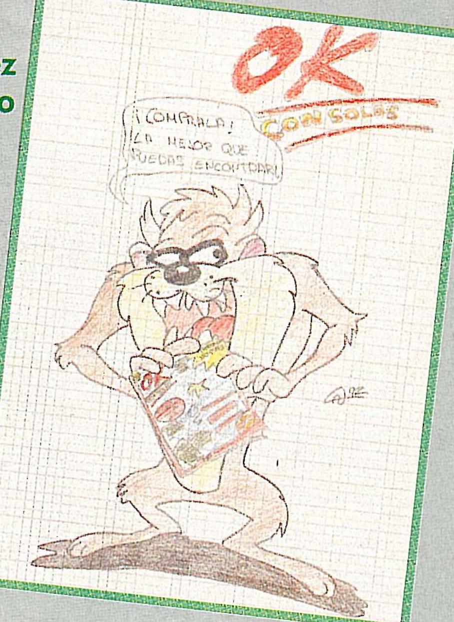


El nuevo año ha sido recibido con colorido exhultante por parte de todos. Las navidades, ya pasadas, muestran como cada año, que la imaginación es un pozo que no tiene un fondo determinado. Si de verdad existen artistas más cariñosos que los que hoy ocupan nuestra sección, que venga Picasso y lo vea...

SOLO PARA ARTISTAS

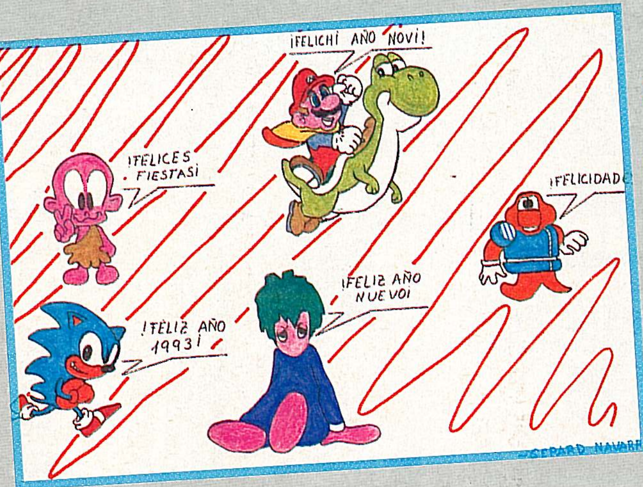
DRAGON BOLERA
El popular personaje de los dibujos animados ha tenido que perderse un par de rodajes de los capitulo de su serie para posar de la manera que véis en el anuncio publicitario más divertido de nuestra revista. Jesús Fernández Rojas de Baza (Granada).

PUBLICITAZ
David Lozano Martinez de Valls (Tarragona) no nos quiso contar el secreto de cómo consiguió que el tan inquieto personaje se parase un instante para que pudieramos ver que era lo que se traía entre manos. Publicitaz me da la impresión...



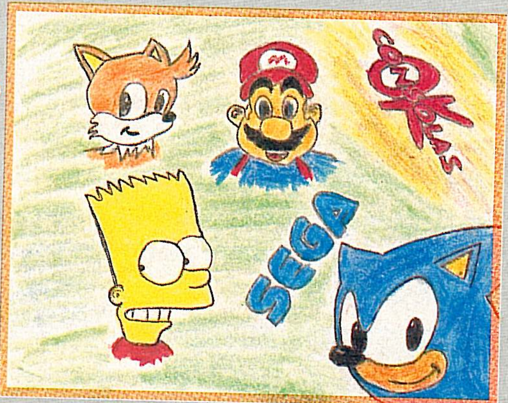


EL REY MAG...RIO
Uno de los reyes más conocidos de la corte del videojuego es Mario. Aquí lo podéis ver ataviado con el traje reglamentario que corresponde a su latente alcurnia. Y con corona y todo...¡gracias!. Krishna Jesús Alcántara Carbonell.



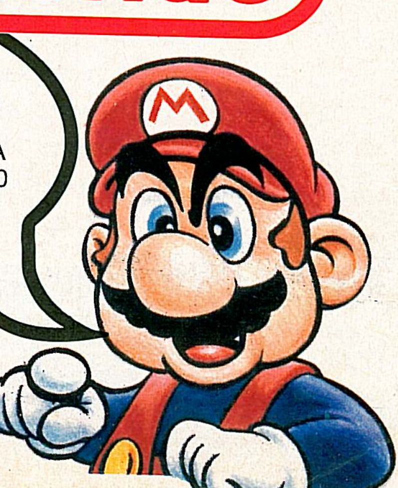
LA FAMILIA FELIZ.
Y verdaderamente así lo parecen, sino, a ver por que tenían ellos que felicitarnos las fiestas de una manera tan efusiva. Gerard Navarro, Castellar el Vallés (Tarragona).

Y MAS FAMILIA...
Nuevamente queda demostrado que la familia del videojuego al completo es aquella a la que más cariño se le demuestra. Para muestra, sirve con observar la cara con la que aparecen en esta muestra enviada por Alberto del Valle López.





EL CLUB NINTENDO
¡SIEMPRE RESPONDE!
LLAMA AL TELEFONO:
91- 458 81 50 DE 10:30 A
15:00 Y DE 16:00 A 19:30
¡Y COMPRUEBALO!





ERBE SOFTWARE S.A.
DISTRIBUIDOR EXCLUSIVO


TODOS LOS MESES EN TU KIOSCO
OK PC
LA REVISTA DE VIDEOJUEGOS DE PC
¡UNA DEMO JUGABLE EN CADA NUMERO!
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº3 • 1992
600 ptas.
PASALO EN GRANDE
ECTS La Feria Europea del Videojuego
Incluye disco de 3 1/2"
Ultima Underworld The Stygian Abyss
Descubre los misterios del abismo
Todos los trucos
KING QUEST V, HOOK y m
INDIANA JONES AND THE FATE OF ATLANTIS
OK PC Año 1 • Nº1 • 1992
600 ptas.
TRUCOS DE:
DARKSEED
ELVIRA II
STAR TREK
EPIC Y EL
SENSACIONAL
LARRY V
INDIANA JONES and the FATE of ATLANTIS
¡LLEGA LA AVENTURA MAS ESPERADA DEL AÑO
¿DONDE ESTA
OK PC Revista de videojuegos de PC • Nº2 • 1992
600 ptas.
INCLUYE DISCO DE 5 1/4"
MAS INFORM
NUEVO TAMAÑO
Guy Spy and the Crystals of Armageddon
¡Conviértete en un espía!
JUEGA CON NUESTRA SUPER DEMO DEL RISKY WOODS
CONOCE LOS SECRETOS DE:
Monkey Island II
Epic y Cruise for a corpse
Y DIVIERTETE CON:
Wing Commander II
Eternam
Sim Ant
y muchos más
Hook
OK PC revista de videojuegos de PC Año I • Nº4 • 1992
Atrévete con nuestra espectacular demo del Wizkid
CURSE OF ENCHANTIA
A las puertas de la fantasía
Como llegar al final del Ishar y Heart of China
ASHES OF EMPIRE
Real como la vida misma
Sensacional poster de regalo: TRACY, LA CHICA DEL ETERNAM


VEN AL MOGOLLON
MOGOLLON DE JUEGOS.
MOGOLLON DE COLEGAS.
Aquí estamos todos.
Tus personajes favoritos.
Los juegos más totales.
¿A qué esperas?
VEN A LA NINTENDO
¡ EL SISTEMA QUE REVOLUCIONA LOS VIDEOJUEGOS !
DISFRUTA CON TU FAMILIA Y SORPRENDE A TUS AMIGOS.
DESDE 8.600 +IVA
Nintendo
ENTERTAINMENT SYSTEM
SPACO, S. A.
Distribuidor exclusivo para España
AVDA. DE LA INDUSTRIA, 8 • 28760 TRES CANTOS
MADRID • ESPAÑA • TEL. 803 66 25 (8 Líneas)
FAX 803 35 76 - 803 22 45